



ИГРОМАН

из первых рук

SCRAPLAND
ЗВЕЗДНЫЕ
ВОЛКИ

в центре внимания

КОРСАРЫ II
WARHAMMER 40000:
DAWN OF WAR

в разработке

СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ
CONFLICT: VIETNAM
PACIFIC FIGHTERS

вердикт

JOINT OPERATIONS
CATWOMAN
AURA: FATE OF THE AGES

на CD/DVD

UNREAL II: RED PLANET МАРСИАНСКИЕ ХРОНИКИ **CD-R/DVD**
C&C: GENERALS – THE CAPELLAN SOLUTION РОБОТЫ НА ТРОПЕ ВОЙНЫ **CD-R/DVD**
OPERATION FLASHPOINT: FINNISH DEFENCE FORCES ВОЙНА ПО-ВЗРОСЛОМУ **DVD**



DOOM III

ВИДЕОМАНИЯ • ОБЗОР FULL SPECTRUM WARRIOR • ИГРОВОЕ КИНО ИГРОСТРОЙ • КАК СОЗДАВАЛИСЬ «КОСМИЧЕСКИЕ РЕИНДЖЕРЫ»
АНТИХАКЕР • ИСТОРИЯ И ФИЛОСОФИЯ ВИРУСОВ
DEATHMATCH • WARCRAFT III — ТАКТИКА ИГРЫ НЕЖИТЬЮ
КИБЕРСПОРТ • WORLD CYBER GAMES РОССИЯ 2004

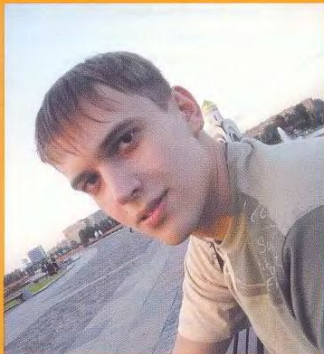
СВЫШЕ
350
ИГР
В НОМЕРЕ НА CD + DVD

РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА
• ВЛАСТЬ ЗАКОНА • ОСАДА • ПЕРИМЕТР
• РЕВОЛЮЦИОННЫЙ КВЕСТ • СТРАШИЛКИ • BEYOND DIVINITY:
ОКОВЫ СУДЬБЫ • EGYPTIAN PROPHECY: THE FATE OF RAMSES
• HITMAN: CONTRACTS • MANHUNT • RISE OF NATIONS:
THRONES & PATRIOTS • SILENT STORM: ЧАСОВЫЕ • TRUE CRIME
• UEFA EURO 2004 • WAR TIMES

железный дех
ТЕСТИРОВАНИЕ ДЖОЙСТИКОВ

ЧТО ТАКОЕ OPEN SOURCE?

полезный софт



Привет всем!

Как вы, должно быть, уже заметили — жаркое лето пролетело и настала любимая всеми геймерами осень, которая традиционно считается золотым сезоном в нашей с вами индустрии. Нынешний номер готовился еще в августе, но, несмотря на летнее затишье, у нас нашлось, чем вас порадовать. Впрочем, прежде чем перейти к смакованию свежей "Мании", позвольте сказать несколько слов о том, что происходит в нашем издательском доме. В тот самый момент, когда я пишу эти строки, в топ-графию уже отчалил первый номер нашего нового издания "Mobi. Мобильная связь". Сейчас уже вовсю идет работа над его компактном, и 25 августа журнал появится в продаже.

В связи с выходом Mobi, мы приготовили для вас два сюрприза внутри самой "Игромании". Во-первых, — революционную Mobi-наклейку (для чего она нужна и что с ней делать, вы узнаете со страниц нынешнего выпуска "Почты"). И, во-вторых, — начиная с этого номера, наши лаконичные "Мобильные игры" превращаются в монструозные "Мобильные развлечения". Еще больше мобильных новостей, еще больше мобильных игр, а также нечто совершенно новое — цветные логотипы для телефонов с картинками из лучших игр. В общем и целом — не пропустите!

Теперь о главной теме номера. Как вы уже наверняка догадались по обложке, самым видным событием этого месяца стал выход великого и ужасного DOOM III. Хотим мы этого или нет, но эта игра еще задолго до релиза была причислена к лику "живых култов", а сразу после выхода стала вехой в новейшей истории компьютерных игр. Понятно, что в случае с третьим "Думом" мы уж никак не могли ограничиться простой рецензией. Поэтому для написания соответствующего обзора мы привлекли лучших редакционных специалистов, связались с авторитетнейшими экспертами, а также проштудировали все учебники по истории

DOOM, начиная с 1993 года и заканчивая нашими днями. В итоге все это вылилось в самую масштабную рецензию, которая когда-либо появлялась на страницах "Игромании". Настоятельно рекомендую с ней ознакомиться.

Что же касается других событий в индустрии, то, если не считать "Дума", в подотчетный период на рынке появилось преступно мало достойных игр. Однако стараниями нашего гомогонного Олега Ставицкого нынешний выпуск Rulez&Suxx прямо-таки пестрит всевозможным экзоплизмом. Во-первых, это, конечно, два обширных материала в разделе "Из первых рук". Первый познакомит вас с грядущим отечественным блокбастером "Звездные волки", а второй расскажет все самые свежие подробности о Scrapland — новой игре от Американца МакГи. Во-вторых, в рубрике "В центре внимания" главный флибустьер всей Руси Ренат Незаветдинов поделится самыми интересными подробностями о ходе работ над страстно ожидаемым "Корсарами 2", а редакционный вархаммеровед Алексей Бутрин разложит по косточкам новый проект от отцов Homeworld под названием Warhammer 40000: Dawn of War. Ну и, наконец, в третьих, — наш штатный шпion Андрей Александров познакомит вас с информативным трехстраничным отчетом о своей ночной вылазке на территорию питерской разработческой артели "Лесты" — авторов стратегии "Стальные монстры".

Окунавшись с головой во всевозможные игровые экзоплизмы, не забудьте и о других наших рубриках. Скажем, сегодняшний выпуск "Антихакера" предлагает интереснейший материал о происхождении, истории и философии компьютерных вирусов — от глубокой древности до наших дней. Также обратите самое пристальное внимание на наш ударный "Железный цех", где, начиная с этого номера, во всей красе развернулся раздел "Цифровая жизнь". Если вы неравнодушно дышите к mp3-плеерам, карманным компьютерам, всевозможным гаджетам и другим необходимым атрибутам "цифровой стили жизни", то новый раздел определенно придется вам по вкусу!

Напоследок, перед тем как оставить вас один на один со свежим номером, хочу поделиться некоторыми нашими планами. Как известно, "Мания" никогда не стоит на месте. Несмотря на то, как сезонные затишья, журнал продолжает расти и крепнуть. Уже в ближайших номерах у нас существуют модифицируются некоторые рубрики, на компактках и DVD появятся новые разделы, а еще... впрочем, всему свое время. Скажу лишь одно: мы продолжим двигаться вперед.

На этой оптимистичной ноте, пожалуй, и закончим. Желаю приятного прочтения!

АЛЕКСАНДР КУЗМЕНКО
cumbi@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Александр Кузменко
Редакторы
Алексей Макаренко, Степан Ченулин,
Олег Ставицкий, Николай Арсеньев,
Антон Повиннов, Игорь Варнавский,
Николай Пегасов
Технический координатор
Изабелла Шахова
Корректор
Мария Луговская, Людмила Хлобыстова
Программирование сайта и компакта
Денис Валеев, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова
Творческо-производственный состав
Денис Тангалычев, Виктор Расстригин,
Андрей Александров
Арт-директор
Роман Грынька
Технолог-верстальщик
Денис Гайночка
Дизайнерская группа
Сергей Ковалев, Денис Неделькин,
Марина Грынька, Николай Нишанкин,
Виктор Бодров (дизайнер обложки),
Илья Галиев (дизайнер интерфейса CD/DVD),
Павел Васин

ИЗДАТЕЛЬ

ООО "ТЕХНОМИР"
Генеральный директор
Азам Данияров
Редакционный директор
Денис Давыдов
Директор по развитию
Олег Поланский

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО "ИГРОМЕДИА"
Тел./факс (095) 730-4014
Менеджеры по рекламе и PR
Юлия Одакова (odaikova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)
Анна Глогова (anna@igromania.ru)
Николай Фролов (nick@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО "АВИТОН-ПРЕСС"
тел./факс (095) 912-44-08, 911-29-77
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru),
Ирина Ефимова (efimova@igromania.ru),
Дина Сидикова (dina@igromania.ru),
Сергей Смакаев

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНЫЙ ОТДЕЛ

Евгений Гудошников, Мария Смирнова

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365
Тел./факс 231-2364
e-mail журнала: MANIA@IGROMANIA.RU
сайт: WWW.IGROMANIA.RU

Журналы всегда требуются
талантливые авторы.
Если вы чувствуете себя таковым —
обращайтесь на mania@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.
Отпечатано в УАВ "SPAUDOS KONTURA" Ltd, Литва.
Печать компакт-диска: "CD Art"
Упаковано: ООО "Пак-Пресс",
тел.: (095) 976-1285 (склад), 8-916-241-5548

© «Игромания», 1998-2004.
Тираж 115,000.

Если у вас возникли какие-либо технические трудности с запуском итронманикс CD или DVD, пожалуйста, обращайтесь к нам по e-mail mania@igromania.ru либо по телефону редакции.



ОАО Агентство
"Роспечать"
Каталог Агентства
Роспечать
80289 Игромания
80289 Игромания + 2 CD
84193 Игромания + DVD



ООО "Агентство
"Книга-Сервис"
Объединенный каталог
"Пресса России"
38900 Игромания
29166 Игромания + 2 CD
11780 Игромания + DVD



ООО "Межрегиональное
Агентство Подписки"
Каталог "Почта России"
99128 Игромания
99128 Игромания + 2 CD
10860 Игромания + DVD

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

06-15

Новостной меридиан
Даты выхода игр

06
14

CD-МАНИЯ

16-29

От редактора
Руководства и прохождения
ИГРОВАЯ ЗОНА
Первая тема комплекта: Command and Conquer: Generals — The Capellan Solution
Вторая тема комплекта: Unreal II — The Awakening: Red Planet ● Третья тема комплекта: FIFA Football 2004: European SuperPatch 2004
Видеомагия
Демоблок
Патчи и трейнеры ● По журналу
Софтверный набор ● Разделы на DVD ● Первая тема DVD: Operation Flashpoint: Finnish Defence Forces ● Вторая тема DVD: UT 2004: Frag.Ops — The Final Battle
Всякое разное

26
28

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

30-38

Звездные волки
Scrapland

30
36

R&S: В РАЗРАБОТКЕ

40-60

В РАЗРАБОТКЕ: ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

40-43

Axis and Allies ● Dead To Rights II: Hell To Pay
Immortal Cities: Children of The Nile
Myst IV: Revelation ● Street Racing Syndicate: The Open City
The Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring

40
41
42
43

В РАЗРАБОТКЕ: БУДЕМ ЖДАТЬ?

44-60

Стальные Монстры
Conflict: Vietnam
Close Combat: First to Fight
FIFA 2005
Kohan II
Pacific Fighters

44
48
50
52
54
58

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

62-67

Корсары 2
Warhammer 40000: Dawn of War

62
64

R&S: ВЕРДИКТ

68-90

Рейтинговая система "R&S: Вердикт"
World Championship Snooker 2004
Европа 1400 — Гильдия Gold ● X2: Угроза
Даты выхода локализаций и отечественных проектов

68
69
70
72

ВЕРДИКТ: ДОЖДАЛИСЬ!

74-90

DOOM 3
Joint Operations
Aura: Fate of the Ages
Army Men: Sarge's War
Alias
Catwoman

74
80
84
86
88
90

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

92-93

Крутые ситки "Игромания" отвечает на любые ваши вопросы по играм

92

ИГРА МЕСЯЦА

94-96

Итоги голосования за период с октября 2003 по август 2004
Во что поиграть в этом месяце ● Игровой тотализатор
"Игромания" рекомендует

94
95
96

GAME OVER?

98-99

Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад
История Space Quest

98
99

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

100-127

Железные новости

100

Теория

SLI-технология глазами nVidia

102

Тестирование

Обзор MP3-плееров с флэш-памятью. Часть 2

104

Тестирование джойстиков. Часть 1

108

Разговор

Тестирование высокопроизводительной памяти

114

Новинки рынка

Горячие новинки отечественного железного рынка

118

Цифровая жизнь

Последние новинки из мира цифровой техники

122

Компьютер в сборке

Игровая станция MIP Energo от компании "Ф-Центр"

124

Разумный компьютер

Разумный компьютер за разумные деньги

126

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

128-129

"Железные" ответы на "железные" вопросы

128

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

130-141

Софт-экспресс ● Полезные новости, полезные советы, easter egg

130

Практика

Профессиональной настройки вашей операционной системы

132

Теория

Плюсы и минусы программ с открытыми исходными кодами

136

Софтверный набор

Свежатики!

140

Полезный софт

141

АНТИХАКЕР

142-146

История и философия вирусов

142

ИНТЕРНЕТ

148-163

Новости интернета

148

СТРИМингтовый ADSL

150

Как сделать сайт на движке PHP Nuke. Часть 3

152

Интересное в Сети

156

ИНТЕРНЕТ: ИГРА В ОНЛАЙНЕ

158-162

Новости онлайн-игр

158

Ждем: Dragon Empires

160

Играем: Ragnarok Online

162

МОБИЛЬНЫЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

164-168

Мобильные новости ● Мобильные полезности

164

Мобильные утилиты ● Мобильные игры

165

Заставки для телефонов

167

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

Age of Empires II: The Conquerors	18
Age of Mythology: The Titans	18
Alias	16, 88
Anarchy Online	158
Army Men: Sarge's War	86
Aura: Fate of the Ages	16, 84
Axis and Allies	40
Beyond Divinity: Оковы судьбы	16
Bioshear	158
Blackthorne	98
Call of Duty	170
Castle Strike	24
Catwoman	90
Close Combat: First to Fight	50
Codename: Panzers	22
Command&Conquer: Generals	21
Conflict: Vietnam	48
Conquest: Frontier Wars	08
Counter-Strike	188
Dead To Rights II: Hell To Pay	40
Deathtrack	98
DOOM 3	09, 15, 18, 74
Dragon Empires	160
Driver	98
Egyptian Prophecy: The Fate of Ramses	16
Fallen Kingdoms	08
Far Cry	09, 18, 172
FIFA 2004	26
FIFA 2005	52
Forgotten Realms: Demon Stone	06
Freespace	12
Furious Phil	08
Ground Control	27
Ground Control 2: Operation Exodus	16
Grand Theft Auto: Vice City	18
Half-Life	18
Harry Potter & The Prisoner of Azkaban	16
Heroes of Might and Magic III	18
Heroes of Might And Magic IV	18
Hitman: Contracts	16
Immortal Cities: Children of The Nile	41
Johnny Whatever	08
Joint Operations: Typhoon Rising	16, 18, 80
kill.switch	16
Kohan II	54
Mafia: City of Lost Heaven	19
Manhunt	10, 16
Medal of Honor: Pacific Assault	08
Myst IV: Revelation	42
Need For Speed: Underground	19
Neverwinter Nights	19
Operation Flashpoint	19, 26
Pacific Fighters	58
Painkiller: Крещенный кровью	24
Psychonauts	15
Ragnarok Online	16, 162
Rise of Nations: Thrones and Patriots	16, 19
S.T.A.L.K.E.R.: The Shadow of Chernobyl	13
Scrapland	36

Serious Sam: The Second Encounter	19
Singles — Flirt Up Your Life	24
Space Quest	99
Star Wars Galaxies: An Empire Divided	158
Star Wars: Jedi Knight - Jedi Academy	20
Star Wars: Jedi Knight II - Jedi Outcast	19
Star Wars: Knights of the Old Republic	19
Starcraft: BroodWar	20
Street Racing Syndicate: The Open City	42
The Adventures of Sherlock Holmes:	
The Silver Earring	43
The Ancient Art of War	98
The Sims 2	08
The Suffering: Prison is Hell	16
Thief: Deadly Shadows	16
True Crime: Streets of L.A.	16
UEFA Euro 2004	16, 20
Ultima Online	158
Ultima Online: Samurai Empire	158
Ultima X: Odyssey	158
Universal Combat: Hold The Line	08
Unreal II: The Awakening	22
Unreal Tournament 2004	20, 26, 188
Uru: To D'ní	16
War Times	16
Warcraft III: The Frozen Throne	20, 190
Warhammer 40000: Dawn of War	64
Warlords Battlecry III	16, 176
World Championship Snooker 2004	69
World of Warcraft	158
Worms Forts: Under Siege	22
X2: Угроза	70, 176
Xpand Rally	22
Блицкриг	17
Блицкриг: Смертельная схватка-2	16
Братья-Пилоты.	
Обратная сторона Земли	16
Власть закона	16, 24
В тылу врага	16, 17
Европа 1400 — Гильдия Gold	70
Звездное наследие	06
Звездные волки	30
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения	17, 24
Колонизация: Битва за новые земли	16
Корсары 2	62
Космические рейнджеры	24
Крестоносцы	16
Механоиды	24
Операция Silent Storm: Часовые	24, 176
Периметр	16
Простоквашино: в поисках клада	06
Противостояние (Sudden Strike)	17
Путешествие Алисы	06
Революционный квест	16
Саботаж	16
Свободу попугаям!	06
Смертельные грезы	24
Стальные Монстры	44
Страшилки	16

ИГРОСТРОЙ

ВСКРЫТИЕ	170-186
Солдаты будущего, часть 2	170-171
МАСТЕРСКАЯ	170
Основы создания уровней для Far Cry, часть 3	172-176
Игровые редакторы	172-174
Warlords Battlecry 3 ● X2: The Threat ● Операция "Silent Storm": Часовые	176
САМОПАЛ	176-186
Искусство мастерства	178
Энциклопедия третьего измерения. Часть 6	184

DEATHMATCH

Unreal Tournament 2004 ● Counter-Strike	188
Warcraft III: The Frozen Throne	190

КИБЕРСПОРТ

Вести с полей	196
Репортаж: World CyberGames Россия 2004	197

КОДЕКС

Стандартные коды	200
Шестнадцатеричные коды ● Игровые ресурсы ● Классика	201
Easter Eggs	202
Читательские пасхалки	204

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр	206
Robogear Battle	208
Цивилизация	209

ПОЧТА "ИГРОМАНИИ"

Про нейронные интерфейсы, фильмы по играм, моду, закон, балет и, конечно же, футбол	210
---	-----

ЮМОР

Анекдотический микс	214
Крылатые фразы ● Кто есть современный пользователь. Часть 3	217

КАЛЕНДАРЬ

Joint Operations	215
Warhammer 40000: Dawn of War	216

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Тест №49. Последние вздохи лета	222
Скринтурс №9. Сентябрь ● Подведение итогов за №6/2003, Участие в конкурсах	223

МЕГАПОСТЕР "ИГРОМАНИИ"

В тылу врага	
Warhammer 40000: Dawn of War	

НАКЛЕЙКИ "ИГРОМАНИИ"

В тылу врага	
Star Wars Battlefront	
Auto Assault	
Mobi	

РЕКЛАМА В "ИГРОМАНИИ"

Обложка:	2-я обложка
Asustek	3-я обложка
Dina Victoria	4-я обложка
Atlantic Computers	

В номере:

1С	23, 33, 39, 55, 73, 83, 97, 125, 131, 175, 183, 187
Автоматизация Софт	97
Акелла	07, 09, 11, 13, 15
Букка	25, 47, 71, 133, 147
ИДДК	59
Компания КИТ	117
КроссМедиа	205
Лаборатория Касперского	43
ЛКИ	135
Мир фантастики	213
Новый Диск	87, 89, 91
Радио "Динамит"	199
Руссобит-М	29, 61, 121, 177
Тайсу	224
Технолог	207
Элвис Телеком	155
Boston PC	107
Creative Labs	17
Icomrex	63, 65, 69
Media World	41
Mobi	35
Nescafe-IMAX	195
Playmobile	119
R-Style	01
Samsung	
Solvotelekom	113
ULTRA Computers	169, 221
VikaWeb	57
Zenon N.S.P.	19
Яндекс	158

Мобильные игры

Actraiser	165
Aleste	165
C.O.	165
Egypt Quest	165
Moonbase	166
Pat Cash Pro Tennis	166
Shark Evolution	166
Water Riches	166
World Fighting	166
War Monster	168

Внекомпьютерные игры

AD&D Forgotten Realms	24
d20 System	206
Dungeons & Dragons	24, 206
GURPS	25
Magic: The Gathering	24, 206
Robogear Battle	24, 208
Цивилизация	24, 209
Эво: Век динозавров	207





НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ СЛУХИ РОССИЯ
ИНТЕРЕСНОСТИ ИНДУСТРИЯ СЛУХИ

Ведущий: Рубинчик Андрей Александров

Неправильная Forgotten Realms

АНОНСЫ



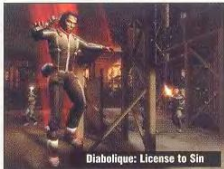
Компания-разработчик Stormfront Studios явно задумала довести фанатов вселенной Forgotten Realms до ручки. Ловить будут на живца — игру Forgotten Realms: Demon Stone. Фанат, учув знакомый дух, обязательно заглотит наживку, после чего блаженно прищурится, ожидая свидания с навороченной RPG и всей полагающейся ей свитой — квестами, диалогами, сложной системой роста персонажей. Ан нет! Получите и распишитесь — перед нами самый натуральный... экшен!

Если переживаете подобное недругательство, то сможете выбрать одного из трех героев — варвара, колдуна или эльфийку-воровку — и отправиться кромсать врагов оружием и магией.

Отдельно стоит отметить сценарий, к которому приложил руку Роберт Сальваторе — автор весьма уважаемой в соответствующих кругах серии книг «Темный эльф». В издателях Forgotten Realms: Demon Stone ходит компания Atari. Дата явления на магазинные полки пока остается тайной. ▶

Самый злой спецагент

АНОНСЫ



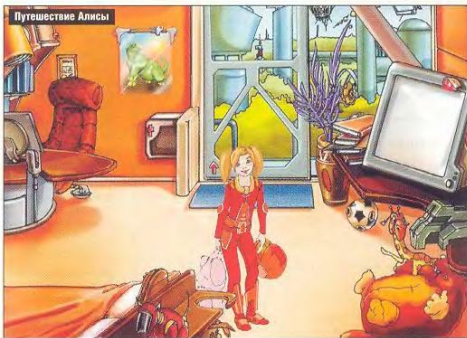
Ни для кого не является секретом, что Богу и Дьяволу могущественно не занимать. Они и апокалипсис учинить умеют, и манной небесной в подданных покараться могут. Но даже им не обойтись без помощи обычных спецагентов. Вот задумали, к примеру, приспешники Добра сотворить большое счастье. Стараясь из всех сил, людей смеяться и улыбаться заставляют. Кого мы в та-

кой ситуации позволим на помощь? Разумеется, Дарка Ивила — главного действующего лица службы Его Величества Дьявола. Дарки прибежит по первому зову, постреляет из своей снайперской винтовки, использует пару магических трюков и миглом восстановит справедливость, загнав добрых обратно за ворота Рая.

Спрашиваете, кто сочинил такое богохульство? Отвечаем — поляки из Metropolis Software. Причем этот сценарный шедевр будет использован в качестве сюжета для нового стелс-экшена Diabolique: License to Sin. Так что желающие стать злобным Дарком Ивилем могут заранее занимать места в очереди — выход игры запланирован на 2005 год. ▶

Звездное наследие Step Creative Group

АНОНСЫ



Времена, как известно, меняются. То же самое происходит и с героями. Возьмем, например, булычевскую Алису. Двадцать лет назад это была милая скромная девочка, строительноница светлого коммунистического будущего, героиня множества книг, фильмов и мультфильмов. Сегодня Алиса — продвинутая особа в обтягивающих туалетах и с модной прической. Живет в домишке с евроремонтom, на столе — крутой компьютер, у изголовья кровати — собачка Aibo от Sony. А за дверью —

старые друзья и приключения, которые ждут ее на 30 рисованных экранах и в шести аркадных вставках. Ах да! Фильмам и мультфильмам Алиса теперь предпочитает компьютерные игры. Такие, например, как приключение «Путешествие Алисы», разрабатываемая Step Creative Group.

Кстати, в недрах этой же самой студии выковырывается еще одна интересная игра — «Звездное наследие». В ней Алиса уступит место секретному агенту правительстве Земли,

Будни кота Матроскина и попугая Кеши

АНОНСЫ



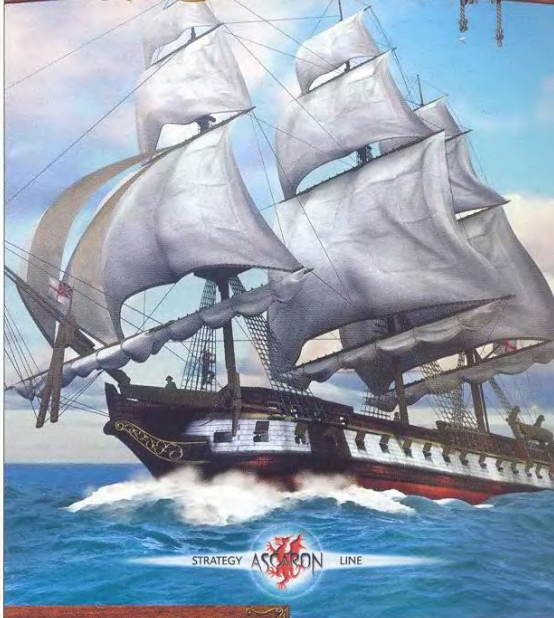
Отечественная компания «Акелла» собралась порадовать игроков парой ностальгических проектов. Помочь «волкам» в этом славном деле должны две двенчурки, которые хоть и рассчитаны на детей от пяти до десяти лет, но обязательно понравятся и взрослым, любившим во времена СССР смотреть отечественные мультфильмы. Первая игра — «Простоквашино: в поисках клада» от студии Electronic Paradise — посвящена приключениям хитрого кота Матроскина, веселого барбоса Шарика и их духовного ментора дяди Федо-

ра в далеком населенном пункте Простоквашино. Во втором проекте, который разрабатывается в Spector Studio и носит провокационное название «Свободу попугаям!», главным героем окажется пернатый Кеши из мультфильма «Возращение блудного попугая». Надеюсь, что Кеши будет сопровождать и прочие герои мультфильма, в том числе и толстый котяра, которого «и здесь неплохо кормят».

Обе игры появятся в продаже аккурат к главному празднику всех детей и взрослых — Новому Году. ▶



Порт Рояль 2



STRATEGY ACORON LINE



Звездное наследие

который волею судьбы оказался на заброшенной планете. Жанр тот же самый — адвенчура, однако на этот раз куда более богатая и навороченная. В игре будет более 200 экранов, объединенных между собой нелинейным сюжетом. Более того, поми-

мо разгадывания загадок, игрокам придется еще и поучаствовать в сражениях.

Выход "Звездного наследия" намечен на первый квартал 2005 года. А вот дата начала "Путешествия Алисы" пока остается загадкой. ▶

Второе явление Gothic

АНОНСЫ



"Руссобит-М" и Boolat достали из бабушкиного сундука игру Gothic и, сдув с нее пыль, готовятся вернуть старушку к жизни. Помимо абсолютно новых переводов и озвучки (к созданию последней, кстати, были привлечены актеры Донецкого драматического театра) в игру войдет множество разнообразных приятностей, до которых ранее приходилось добираться окольными путями.

Во-первых, это мод "Диккурик" с оригинальным сюжетом, действие которого развернется в

новом игровом мире. Во-вторых, запись концерта группы In Extremo — авторов саундтрека к Gothic. В-третьих, ролик о создании анимации для игры. И наконец, четвертую позицию занимает главный хит сезона — несколько эротических сцен, которые произойдут в замке Гомеса. Самая настоящая "клубничка"!

Заполучить всю эту прелесть в свои руки можно будет совсем скоро. Возможно, обновленная версия "Готики" появится на прилавках одновременно с выходом журнала. ▶

Море анонсов от Warthog

АНОНСЫ

Держитесь крепче! В английской студии Warthog свершился творческий бум, и теперь она выдает анонсы новых

игр со скоростью шестистовольного пулемета.

Первая пуля — космостратегия Conquest 2: The Vyrum



Постройте своими руками огромный мир, в котором более 60 городов с милыми домиками, заводскими зданиями, и особыми строениями для наилучшего процветания!



Port Royale 2 - это продолжение одной из лучших морских стратегий 2003 года! На дворе семнадцатое столетие, место действия - Карибское море. Вам предстоит заняться торговлей с 60 странами мира, выполнять заказы торговцев, дипломатов и даже королей различных держав или же встать на путь пирата...



- Огромные кампании, а также масса сценариев и режим обучения;
- Ваши возможности бесконечны - играть можно столько, сколько вашей душе угодно!
- 16 различных типов кораблей, созданных в детальном соответствии с историческими прототипами;
- Великолепные морские сражения в прекрасном графическом исполнении.

www.akella.com



© 2004 "Akella"
© 2004 "Аскарон"
Все права защищены
Незаконное копирование представляет
игры с доставкой www.cdgames.ru
Тех. поддержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua





Uprising, продолжение вышедшей в начале века **Conquest: Frontier Wars**. Главной изюминкой новой игры является трехмерный графический движок, который, к сожалению, играет исключительно эстетическую роль — все перемещения и бои, как и раньше, будут происходить в двух плоскостях. Релиз этого намечен на середину следующего года.

Вторая пуля — RPG **Fallen Kingdoms**, в которой игроку организуют путешествие в фэнтезийный мир Aegion, где ему предстоит прокачаться, выполнить кучу второстепенных квестов и совершить традиционное избиение Главного Злодея. Сделать все эти привычные вещи получится не раньше конца 2006 года.

Дальше — еще круче. Судя по всему, после придумывания идей для двух первых своих проектов сотрудники Warthog



Дерек Смит. Явление первое

АНОНСЫ

Прямо сейчас **Дерек Смит**, человек и звездолет, совершает свое первое явление на страницы нашего «Меридиана». Пришел он сюда для того, чтобы сообщить радостную весть — на ступенях студии 3000AD вояку идет строительство **Universal Combat: Hold The Line**, очередного продолжения линейки космических уберсимуляторов, начавшейся когда-то со славного проекта **Battlecruiser**. Полностью самостоятельной игрой новинка не является — это масштаб-

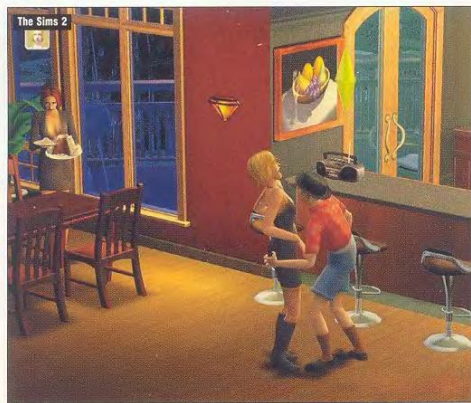
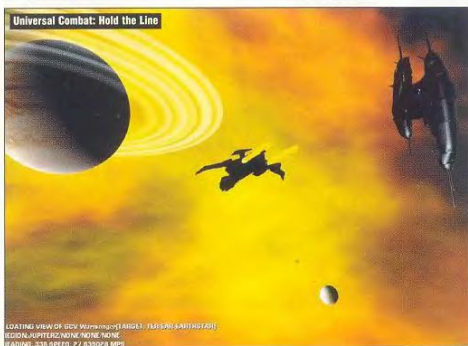
ное дополнение к оригинальному **Universal Combat**. Разумеется, как и любой уважающий себя аддон, **Hold The Line** содержит множество всяких вкусностей. Тут вам и три новых сценария, и новые космические корабли, и поспежавший графический движок, и (что самое важное) доработанный интерфейс.

Разбить бутылку виртуального шампанского о борт **Universal Combat: Hold The Line** сотрудники студии 3000AD планируют в начале 2005 года. ▶



для снятия напряжения начали потреблять светлое, темное и непастеризованное. А может — и чего покрепче. Как следствие — работа пошла веселее, да и результаты радуют глаз. Так, в запланированном на четвертый квартал 2006 года экшене **Johnny Whatever** игрокам предстоит вселиться в тело простого лондонского парня по имени Джонни Поффиг (да-да, именно так). Джонни развлекает себя прогулками по улицам английской столицы и стрельбой из своей чудо-гитары по начавшим плановое нападение инопланетянам.

Не отстает и его друг — Неистовый Фил, герой игры **Furious Phil**. Тот еще шутник — снес себе голову из ружья (посмотреть, что из этого получится). Получился экшен с элементами файтинга в загробном мире. Релиз — уже в третьем квартале будущего года. ▶



DVD-эксклюзив от Electronic Arts | ИНТЕРЕСНОСТИ

Хотите увидеть мини-фильм про то, как американские морпехи колбасят друг друга, демонстрируя боевые приемы? Или, может, желаете посмотреть видеointервью с создателями **The Sims 2**? Тогда отправляйтесь с зажатой в кулачке кредиткой на адрес какого-нибудь крупного онлайн-магазина и заказывайте себе эксклюзивную DVD-версию одной из двух игр, выпускаемых в самое ближайшее время **Electronic Arts: Medal of Honor: Pacific Assault** и **The Sims 2**. Платить, кстати, есть за что. Так, в DVD-версии **Medal of Honor: Pacific Assault**, помимо самой игры и ролика с морпехами, будут присутствовать галерея пропаганд-плакатов времен Второй мировой, интервью с ветеранами боевых действий на Тихом океане, ролик, рассказывающий о военной пропаганде в Японии и США, фильм о создании игры и еще целая тележка замечательных мелочей. Содержимое DVD-версии **The Sims 2** чутько беднее: руководство по созданию роликов на движке игры и богатая подборка этих самых роликов от дизайнеров, рассказ о всяких забавных ошибках, произошедших при создании игры и, наконец, вышеупомянутое видеointервью. ▶

Виниловый звук Doom 3

ИНТЕРЕСНОСТИ



Ни у кого из вас на шкафу монструозной советской радиолы "Урал" не завалялось? А то бы скинулись и пластиночку модную от Waxplattation Records заслуша-

ли. С самой что ни на есть главной музыкальной темой из **Doom 3**, авторами которой являются известные в околмузыкальной тусовке граждане — **Крис Вренна** и **Клинт Уолш**. Стоит пластиночка, между прочим, двенадцать американских долларов, и бесплатной копии игры к ней, увы, не прилагается. Зато те, кто попадет в число первых 500 покупателей, наверняка смогут при желании с выгодой вернуть свои деньги обратно — ведь на их пластинках будут красоваться подписи авторов, что на несколько порядков повысит ценность покупки. ▶

Очередные покупки Electronic Arts

ИНДУСТРИЯ



А вы знаете, что у главной игрокомпании планеты — **Electronic Arts** — длинные и загребущие руки? И что в карманах она их держит только по большим праздникам. В остальное же время эти ручки хватают все, что плохо лежит. Так, в месяце июле **Electronic Arts** явно осваивала букву "С" в списке носящем название "следует подрезать под себя". Первой под руку попала компания **Crytek**, разработавшая красивейший экшен **Far Cry**. Ей игригант предложил заключить долгосрочное партнерское соглашение и заняться совместной разработкой новой линейки игр для персональных компьютеров. За кулисами же немцам наверняка посулили огромную сумму денег, ибо соглашение было подписано с необычайной легкостью. Компания-издатель **Ubisoft**, с которой **Crytek** сотрудничала ранее, также не осталась не у дел — ей по-прежнему принадлежат все права на вторую часть **Far Cry**.

Следующей целью загребущих рук **Electronic Arts** оказалась компания **Criterion**, которая помимо разработки игр служит еще и популярнейший движок **RenderWare** — он, к примеру, служит базой для таких интересных проектов, как **Grand Theft Auto: San Andreas** и легендарный **Axle Rage**. В этот раз мухлевать со всякими договорами не стали — **Criterion** была просто скуплена на корню вместе со своим замечательным движком. В будущем **Electronic Arts** планирует не только продолжить продажу **RenderWare** сторонним разработчикам, но и использовать его в ряде собственных перспективных разработок.

На этом пока все. Впрочем, надолго ли? В списке ведь еще много интересных букв — "R" там, или "B". А руки у **Electronic Arts**, как уже было сказано выше, длинные и загребущие. ▶

ZOO EMPIRE

КОРПОРАЦИЯ

ЗООПАРК

Добро пожаловать в зоопарк! Но вы в нем не праздный посетитель, и даже не экспонат! Вы - управляющий. А это значит, что просто так глазеть на слонов и кенгур

и есть ведрами поп-корн с кока-колой у вас не получится... Управляющему придется заботиться о процветании зоопарка, следить за здоровьем животных, строить новые вольеры и размещать аппараты по продаже напитков... Это сложное, но и чертовски интересное занятие!

Нелинейная кампания из тридцати миссий.

Великолепная полностью трехмерная графика.

Более сорока видов животных и двухсот зданий.

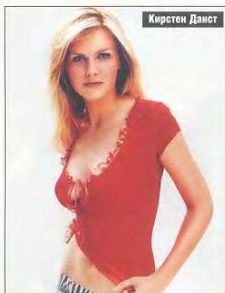
www.akella.com

© 2004 "Akella" "Enlight Software"
 Все права защищены.
 Нелегальное копирование преследуется
 игры с доставкой от www.cdgames.ru
 Тех.поддержка: (095) 363-4612
 E-mail: support@akella.com
 Оптовая продажа: (095)363-4614
 представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



Кинозвезда и ее виртуальная грудь

ПЕРСОНАЖ МЕСЯЦА



Кирстен Данст

Прежде чем произойдет торжественное присуждение очередного титула "персонаж месяца", хочется рассказать вам одну познавательную историю. Жил на свете молодой человек, назовем его **Ярый Поклонник**, бывший без ума от **Дженнифер Лопес** — певицы, актрисы и девушки с выдающимися формами. Разумеется, как и у любого правильного поклонника, у этого гражданина на рабочем столе Windows красовалась фотография Дженни, где ее формы были засняты в особо выгодном ракурсе. Но вот беда — компьютер находился в шумном офисе, и рядом с ним располагалось рабочее место некоего гражданина, которого мы назовем **Веселым Художником**. Каждый вечер, когда Ярый Поклонник ухо-

дил домой пить чай и смотреть телевизор, Веселый Художник пробирался на его компьютер и аккуратно пририсовывал к хм..., филейной части Дженнифер несколько пикселей. Результатом регулярного повторения сего ритуала стало то, что уже через пару месяцев гости, приходившие к Ярому Поклоннику, косились на монитор его компьютера и спрашивали: "Что это за ужас?". Бедолага суть ужаса не понимал и на гостей сильно обижался.

К чему вся эта история? Да к тому, что "персонажем месяца" на этот раз становится американская актриса **Кирстен Данст**, сыгравшая в недавнем блокбастере "**Человек-Паук 2**" роль **Мэри Джейн**. Просматривая рабочую версию одноименной игры, Кирстен с удивлением обнаружила, что у ее игрового аналога чрезмерно увеличена грудь. По этому поводу миглом был организован небольшой скандал, после которого формы виртуальной Мэри Джейн привели в соответствие со стандартами.

Также в этот раз у нас вводится титул "лопух месяца", который присуждается тому неизвестному художнику, что прикрутил Кирстен четвертый размер. Воспользуйся он опытом своего российского коллеги да сделай грудь увеличивающейся в процессе прохождения игры, — актриса наверняка ничего бы не заметила. ►

Игры "от Сергея Лукьяненко" выходят из сумрака

ИНТЕРЕСНОСТИ



Не успела еще новая гордость отечественного кинематографа — "**Ночной Дозор**" — отгрянуть в кинотеатрах страны, а в Москве уже начали происходить странные события. Так, возле офиса компании "**Новый Диск**" неоднократно замечали аварийный "Зил" желтого цвета. Сотрудники же самой компании пару раз видели входящими в центральное здание организации "Горсвет", где начальником ходит мудрейший Гесер, что был замминистра в СССР. Подозрительно. Но, к счастью, уважаемый **Сергей Лукьяненко** появился вовремя и разъяснил ситуацию. Итак, "**Новый Диск**" при поддержке

ке Дневного и Ночного Дозоров города Москвы выпустит две компьютерных игры по мотивам отечественного блокбастера. Ну а для владельцев сотовых телефонов японская компания "**Сумитрейд**" разработает SMS-игру с поддержкой позиционирования на местности. Подробности обо всех трех проектах станут достоянием общественности уже в ближайшие месяцы.

Кроме того, появилась новая информация об игре "**Императоры иллюзий**", которую разрабатывает по мотивам одноименной книги уфимская студия **Deep Games**. Держитесь крепче — ведь это будет... самая настоящая MMORPG. Обещаются трехмерный графический движок, мощная ролевая система, космические путешествия и наземные сражения, а также оригинальная система сохранения. Дата выхода будет сообщена позже.

Шокированы таким обилием проектов по творчеству самого популярного российского фантаста? А ведь это еще только начало. У того же самого "Нового Диска" есть планы сделать игру по мотивам еще одной книги Сергея — "**Лабиринт отражений**". Плюс совсем недавно желание приложить руку к лукьянизации отечественного игрового рынка высказала еще одна компания — **1С**. То ли еще будет. ►

Подростки убивают друг друга из-за Manhunt?

ЛЮДИ



14-летний **Стефан Пакира**, как и любой юноша, проявлял очень живой интерес к противоположному полу. Поэтому 27 февраля сего года он не смог отказать от предложения своего приятеля, **Уоррена Лебланка**, прогуляться в расположенный неподалеку парк на свидание с двумя милыми девушками. Но, к сожалению, вместо романтической прогулки на свежем воздухе Стефана ждала куда менее завидная участь — он был ограблен и зверски убит.

Отголоском этой страшной истории стал скандал, разразившийся на днях в Великобритании. В процессе следствия полиция установила, что Уоррен Лебланк был без ума от **Manhunt** и даже использовал для убийства молоток и нож — предметы, встречающиеся в игре. Узнав об этом, **Жизель Пакира**, мать погибшего Стефана, выступила с

призывом ввести запрет на аналогичные игры. Ее негласно поддержал ряд крупнейших британских торговых сетей, убравших коробки с Manhunt со своих прилавков. Представители разработчика игры этот инцидент комментировать не стали.

Впрочем, вопросы традиционно имеется не меньше, чем ответов. Во-первых, доказать, что именно **Manhunt** оказался причиной убийства, практически невозможно — ежедневно в мире сей страшный поступок совершают тысячи людей по самым порой невообразимым причинам. Во-вторых, на коробке **Manhunt** красуется знак "от 18 лет", а это по-английски означает то, что игра вообще не должна была попасть в руки 17-летнего Уоррена. И тот, кто допустил подобное, должен понести не меньшее наказание, чем сам убийца.

Но, к сожалению, все это об-

суждения уже никак не смогут помочь Стефану, который больше никогда не сможет пойти в парк с любимой девушкой. Ведь жизнь — это не игра, и загрузить "сохранение" в ней не получается. ▶

Новая рекламная технология от Massive Incorporated

ИНТЕРЕСНОСТИ



massive incorporated
YOUR CHANNEL TO THE GAMING AUDIENCE

Трепещите, геймеры! Уже совсем скоро и у вас будет возможность регулярно узнавать о том, что же все-таки лучше — прокладки с крылышками или тампоны с двумя несущими винтами. Ибо компания **Massive Incorporated** получила 5,5 миллионов на завершение разработки программного обеспечения для проведения рекламных кампаний в играх. Идея, положенная в основу, проста, как и все гениальное. Издатель, пожелавший приобщить свои игры к "двигателю прогресса", должен разместить на уровнях определенное количество мест для показа рекламы и добавить в программный код специальный модуль, разработанный Massive Incorporated. Последний станет следить за тем, чтобы реклама показывалась только в течение оплаченного рекламодателем срока, а как только он истечет, загрузит из интернета новую порцию оплаченных роликов про памперсы и стиральные порошки. Пробные запуски сего чуда рекламной техники должны начаться уже в октябре, а к концу 2005 года, по подсчетам Massive Incorporated, на рынке появится не менее 40 игр, использующих новую технологию. Оптимизм сей совсем не беспочвенен — о намерениях крутить рекламу в своих продуктах уже заявили **Ubisoft** и **Konami**.

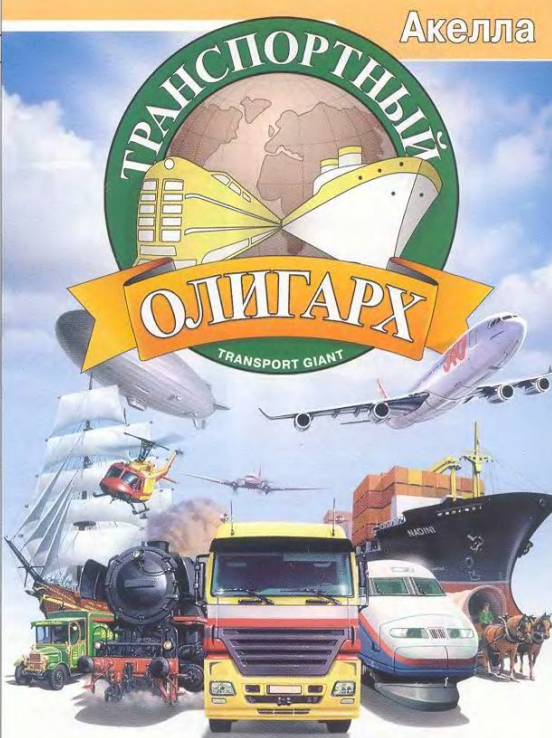
Разумеется, Massive Incorporated не является первооткрывателем игровой рекламы. Пресловутый product placement существует уже несколько лет — достаточно вспомнить сотовые телефоны **SonyEricsson** в **Splinter Cell: Pandora Tomorrow**. Однако именно разработка Massive Entertainment имеет все шансы сделать игры по-настоящему популярной рекламной площадкой. Благодаря ей рекламодатели смогут выбирать наиболее подходящую аудиторию для показа своих роликов, а создатели игр получат неплохой альтернативный источник доходов, если, конечно, их продукция будет хорошо продаваться и не менее хорошо играть. И даже обычные игроки, как это ни странно, не попадут в категорию "облагодетельных и обиженных". Ведь увеличение поступлений от рекламы, скорее всего, должно привести к ощутимому снижению цен на игры. Ну а если новая технология окажется суперуспешной, то возможна ситуация, когда в продажу начнут поступать сразу две версии одной и той же игры: бесплатная (или очень дешевая), но с рекламой, и платная, но без нее. ▶

Конец британским флибустьерам

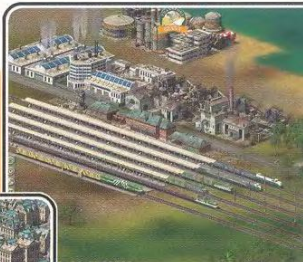
ИНТЕРЕСНОСТИ

В Англии бьют пиратов. Причем не то слово, что бьют, — колотят со страшной силой. Зачинателем побоев выступает **Британская ассоциация производителей развлекательного программного обеспечения**, чьи члены только за шесть месяцев нынешнего года инициировали более 200 рейдов против пиратов, в ходе которых было конфисковано контрафактной продукции на сумму более 2,5 миллионов фунтов стерлингов (в пересчете на более понятные российскому населению американские деньги получается порядка 4 млн. дол-

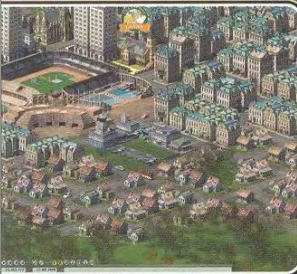
ларов), а 36 флибустьеров игрового рынка отправились за решетку. Ну а самый же яркий победой борцов с пиратством стало завершение суда над Джоном Ламбом. Расследование длилось целых 18 месяцев, и по его завершении Джон признал, что как минимум 30 раз нарушал права на чужую интеллектуальную собственность. Теперь незадачливому ворихе придется три с половиной года протирать тюремную койку. В истории английского правосудия столь большой срок компьютерному пирату присуждается впервые. ▶



Середина XIX века — эпоха стремительного развития промышленности и торговли, время роста городов и массового образования фабрик и мануфактур.



Вы начинаете игру руководителем маленькой транспортной фирмы в 1850-м и заканчиваете уже в двадцать первом веке — под вашим умелым руководством компания может стать лидером грузовых и пассажирских перевозок наших дней!



- ✈ Два массивных сценария и огромное количество отдельных миссий для Европы и США.
- ✈ Более 130-ти транспортных средств, начиная от паровозов и заканчивая вертолетами.
- ✈ Подробный контроль маршрутов и графиков перевозок.
- ✈ Реалистичная экономика.

www.akella.com



М.видео
Разничная продажа в магазинах
фирмы "СОЮЗ" и "М-Видео"

© 2004 "Akella"
© 2004 "JoWood Productions"
Все права защищены. Нелегальное
копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru
Тел. подержка: (089) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Отпавая продажа: (089) 363-46-14
Представитель на Украине -
"Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



АКЕЛЛА



Одной строкой...

SEGA Europe стала издателем RTS **Immortal Cities: Children of the Nile**.

Отечественная студия **Burut** анонсировала RPG "Златоторые 3".

Компания **Midway Games** получила права на издание новых версий **Unreal Tournament**.

Выход **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** перенесен на первый квартал 2005 года.

Majesco отложила выход **Advent Rising** до начала 2005 года.

Суммарные продажи игр серии **Zoo Tycoon** превысили 2 миллиона экземпляров.

Tom Clancy's Splinter Cell 3 получил новое название — **Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory**.

Появилась информация, что **Eidos Interactive** ведет переговоры о своей продаже сразу с тремя компаниями — **Electronic Arts, Activision и Ubisoft**.

Закрыта **Outrage Games** — разработчик **Red Faction 2**.

Издательство **Activision** подтвердило разработку продолжений игр **Call of Duty** и **True Crime: Streets of LA**.

Экшен **Brothers in Arms** стоит ожидать не раньше 2005 года.

Съемки фильма по игре **Doom** предположительно начнутся уже этой зимой.

Ubisoft ведет работы над четвертой частью игры **Rayman** и планирует выпустить ее до 2007 года.

BioWare подтвердила, что в разработке находится **Neverwinter Nights 2**.

Седьмая часть **Tomb Raider** выйдет летом следующего года.

Дерек Сمارт. Явление второе

ИНТЕРЕСНОСТИ



Второе явление **Дерека Смарт** на странице "Меридиана" сопряжено с событиями, последствия которых не возьмется предсказать даже самый матерый из астрологов. Дело в том, что горячо любимым нами человек и звездолет неожиданно загорелся мыслью побывать на распродаже барахла, которую

проводит медленно гибнущая **Interplay**. В груди принадлежащих этой компании брендов имеется одна жемчужина, которая явно не дает покоя мистру Смарту, — космический симулятор **Freespace**. Вот Дерек и ходит кругами да облизывается, как кот на сметану. На днях, например, он заглянул на форум

уважаемого сайта **Adrenaline Vault**, озадачив местную публику вопросом, хочет ли она, чтобы **Freespace 3** был выкопан в недрах студии **3000AD**.

Мы, игроки, если честно, — в сомнении. С одной стороны, ничего хорошего в том, что **Freespace** канет в небытие вместе с другими ошметками **Interplay**, не будет. С другой — нет никакой уверенности, что охочая до всего космического студия **3000AD** это как раз "те руки". Дело в том, что игры серии **Freespace** всегда отличались потрясающей комбинацией обширных возможностей с понятным и интуитивным управлением. Мистер же Смарт сотоварищи до сих пор не сделали ни одной простой игры — освоить любой из их **Battlecruiser-ov** было не многим проще, чем научиться управлять "Конкордом". Правда, в последнее время **3000AD** решила взяться за создание более понятных публике проектов — речь первым делом идет о анонсированных несколько месяцев назад **Universal Combat: Edge to Edge** и **KnightBlade: Final Flight**.

Дерби ФК "Москва" — ФК "Игромания"

СОБЫТИЯ

Вы скажете, что футбол и киберспорт — вещи несовместимые? Мы решили доказать обратное!

В конце января в интернет-центре **VIKAWEB** на жизнь, а на смерть схлестнулись футбольный клуб "Игромания" и ФК "Москва". Как нетрудно догадаться, команды сражались в **Counter-Strike 1.6**.

Мы решили дать преимущество "Москве" и разрешили им заявить на матч вместо положенных пяти человек шесть. Их капитаном стал один из лучших футболистов прошлого сезона — Валерий Леонов. Буквально через пять минут игры стало ясно — миф о том, что "настоящие" спортсмены не способны показывать себя в киберспорте, развенчан. Поэтому в первом раунде победу (правда, с минимальным перевесом) одержал ФК "Москва".

Ошарашенные таким резуль-

татом, мы решили поинтересоваться у Валерия Леонова, во что он любит играть.

ВЛ: "Мне нравятся интеллектуальные игры, пошаговые стратегии. Самая любимая игрушка — **Heroes of Might and Magic 3**. Самое главное — в ней необходимо проявлять стратегические навыки, а не только сражаться. Пробовал играть в четвертую часть, но она мне не понравилась — как-то все слишком замкнуто там..."

С этим же вопросом мы обратились к одному из лучших нападающих российского чемпионата — Эктору Бракамонте.

ЭБ: "Иногда я играю в пинбол. Это базовая игра, которая есть на всех компьютерах, — простая, интересная и не занимает много времени. В нее можно и с друзьями на спор поиграть. Иногда мы рвем в нее с моим другом из клуба Антоном Еменовым. Одну партию он сыграет, другую — я. И смотрим, кто больше очков набрал. Мы даже как-то на гол с ним играли — если побеждал я, то мог ограничиться одним голом, а если Антон, то я должен был забивать дважды. И он выиграл. Пришлось в кубковой игре с "Томью" сделать дубль (смеется)".

Последним о своих игри-

страхиях рапортует нападающий Андрей Мовсесьян.

АМ: "Мне нравится **Counter-Strike** — мы на базе иногда устраиваем турниры. Соединим несколько компьютеров в сеть и играем против ботов-террористов. Чувствую себя как на реальной битве. Очень захватывает. Приятно отвечать от футбола — его в нашей жизни и так хватает. Больше всего люблю снайперскую винтовку".

Но вернемся обратно к повидку. После проигранного "первого тайма" наступил перерыв, который явно пошел на пользу "Игромании" — мы пришли в себя и уверенно отыгрались! Правда, затем, увы, опять расслабились, чем не преминул воспользоваться наш соперник. В итоге матч закончился боевой ничьей.

По окончании поединка болельщики получили сувениры от ФК "Москва" с автографами, а мы со своей стороны подарили футболистам по журналу "Игромания". Также хотелось бы сказать спасибо компаниям, которые предоставили призы участникам матча. Это издательский дом "Равновесие" (www.ravnovesie.com) и фирма **Plantronics** (www.plantronics.ru).

После награждения мы предложили сопернику встретиться уже на зеленом газоне, и "Москва" приняла предложение! Так что в ближайшем будущем ждите супердерби ФК "Москва" — ФК "Игромания".



Кстати, если удача вам улыбнется, то в этом номере вас ожидает приятный сюрприз — пригласительный на матч "Москва" — "Алания". Кстати, рядом со стадионом, при вхо-

де, будет находиться и наш стенд, где вы сможете купить "Игроманию", "ЛКИ", "Мир Фантастики" и принять участие в розыгрыше призов! Так что ждем! ▶

Книжки для сталкеров

ИНТЕРЕСНОСТИ



Карлик-сибир, заслуживший в прошлом наш "Меридиан" титул "персонаж месяца", наряду с другими персонажами долгожданного украинского проекта **S.T.A.L.K.E.R.: The Shadow of Chernobyl** имеет шанс стать самым настоящим литературным героем. Произойдет это благодаря заключенному между компанией-разработчиком **GSC Game World** и крупным отечественным издательством "Эксмо" договору о выпуске целой серии книг, действие которых развернется во вселенной

"Сталкера". Уже идут переговоры с несколькими известными российскими и украинскими фантастами, кроме того, в книги планируется включить и лучшие рассказы из присланных на прошедший недавно литературный конкурс по игре.

Интересно то, что своим рождением игра также обязана книге — это "Пикник на обочине" от легендарных **Аркадия и Бориса Стругацких**. Теперь же начинается обратный процесс, и уже **S.T.A.L.K.E.R.: The Shadow of Chernobyl** служит источником вдохновения для литераторов. ▶

Летние потери

ИНДУСТРИЯ

И с вами снова передача "Занимательная математика с издателями игр"! Уважаемые мальчики и девочки, приготовьтесь заполнить графу "да-но" сведениями об игровом рынке, которые на днях собрали аналитические агентства. Итак, по информации японской Ассоциации поставщиков развлекательного программного обеспечения, в 2003 году продажи компьютерных игр в этой стране упали почти на 10% — до 2,09 миллиарда долларов. Немногом лучше ситуация и в США, где аналогичный показатель упал на 100 миллионов долларов и составил 3,4 миллиарда долларов. А теперь вопрос — как эта ситуация от-

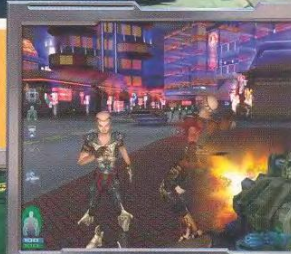
разилась на состоянии крупнейших игровых изданий? Правильно, Вовочка, они также понесли убытки. Так, счета издательства **THQ** только за первый квартал текущего финансового года "похудели" почти на четыре миллиона долларов. В еще худшей ситуации оказалась **Midway**, которая отчитывалась о 9-миллионных убытках во втором квартале текущего финансового года. Ну а "круче" всех выступила **Sony**, продажи в игровом подразделении которой за первый квартал текущего финансового года провалились почти на 16%, что привело к потере 27 миллионов долларов.

Отдельно хочется отметить



pc cdrom

Далекое будущее. Конфедерация и Империя ведут долгую и безрезультатную войну. Секретный агент Империи заброшен в столицу Конфедерации с диверсионной миссией. На определенном этапе он может перейти на сторону Конфедерации и начать



сражаться против агентов Империи. Но встреча с тайной организацией повстанцев приведет к новым вопросам. Может быть, лишь они исповедуют идеалы добра, а Империя и Конфедерация — нет?..



- Нелинейный сюжет с тремя вариантами концовки;
- Реалистичная анимация лиц персонажей и физическая модель;
- Более 150 видов NPC, противников и монстров;
- Семнадцать миссий, более сорока часов геймплея;
- 25 видов оружия в шести классах (обычное, тяжелое, энергетическое, бомбы, оружие ближнего и рукопашного боя).

www.akella.com



© 2004 "Akella"
© 2004 "Avalon Style Entertainment"
Все права защищены.
Незаконное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
Техподдержка: (095) 363-4612
E-mail: support@akella.com
Оптовая продажа: (095)363-4614
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua

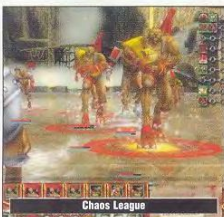




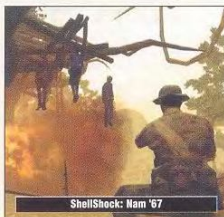
ДАТЫ ВЫХОДА ИГР

*Рейтинг ожидаемости показывает, насколько мы ожидаем ту или иную игру. Если ожидаемая игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок "ХИТ".

Название	Издатель	Разработчик	Рейтинг ожидаемости*
Сентябрь			
Deer Hunter 2005	Atari	Southlogic Studios	60%
Euro Rally Champion	Oxygen Interactive	Brain in a Jar	40%
EverQuest 2	Sony Online Entertainment	Sony Online Entertainment	90%
FlatOut	Empire Interactive	Bugbear Entertainment	50%
Full Spectrum Warrior	THQ	Pandemic Studios	90%
Half-Life 2	Vivendi Universal Games	Valve Software	ХИТ
Ice Hockey Manager 2005	JoWooD Productions	Greencode	60%
Juiced	Acclaim Entertainment	Juice Games	60%
Medal of Honor Pacific Assault	Electronic Arts	EA Los Angeles	90%
Myst 4: Revelation	Ubisoft	Ubisoft Montreal	90%
Rome: Total War	Activision	The Creative Assembly	80%
Silent Hill 4: The Room	Konami	Konami	90%
The Sims 2	Electronic Arts	Maxis	ХИТ
Star Wars: Battlefront	LucasArts Entertainment	Pandemic Studios	80%
Октябрь			
BloodRayne 2	Majesco	Terminal Reality	ХИТ
Colin McRae Rally 2005	Codemasters	Codemasters	90%
Hidden & Dangerous 2: Sabre Squadron	Take 2 Interactive	Illusion Softworks	70%
Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude	Vivendi Universal Games	/ High Voltage Software	70%
Men of Valor	Vivendi Universal Games	2015, Inc	80%
Nexus: The Jupiter Incident	HD Interactive	Mithis Games	50%
The Polar Express	THQ	Blue Tongue	50%
Shade: Wrath of Angels	Cenega Publishing	Black Element Software	60%
Shadow Ops: Red Mercury	Atari	Zombie Studios	50%
Starsky & Hutch 2	Empire Interactive	Mind's Eye Productions	80%
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami Digital Entertainment	Konami Digital Entertainment	70%
The Fall: Last Days of Gala	---	Silver Style Entertainment	90%
Warhammer 40,000: Dawn of War	THQ	Relic Entertainment	60%
Ноябрь			
Alexander the Great	Deep Silver	Meridian93	70%
Axis & Allies: RTS	Atari	TimeGate Studios	70%
Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay	Vivendi Universal Games	Starbreeze Studios/ Tigon Studios	90%
Fahrenheit	Vivendi Universal Games	Quantic Dream	50%
RollerCoaster Tycoon 3	Atari	Frontier Developments	80%
Sentinel: Descendants in Time	The Adventure Company	Detalion	70%
Sid Meier's Pirates!	Atari	Firaxis Games	ХИТ
The Incredibles	THQ	Heavy Iron Studios	70%
Tom Clancy's Ghost Recon 2	Ubisoft	Red Storm Entertainment	90%
Декабрь			
SPECNAZ: Project Wolf	GMX Media	BYTE Software	60%
Ушли на "золото"			
Ниже приведены игры, которые на момент сдачи этого номера отправились в печать и с 90% вероятностью появятся в продаже на момент выхода журнала.			
Chaos League	Digital Jesters	Cyanide Studio	70%
Crusader Kings 2	Strategy First	Paradox Entertainment	60%
ShellShock: Nam '67	Eidos Interactive	Guerilla Games	60%
Alida	Got Game Entertainment	Dejavu Worlds	40%
Doom 3	Activision	id Software	ХИТ
Raging Tiger: The Second Korean War	Shrapnel Games	ProSIM Company	40%



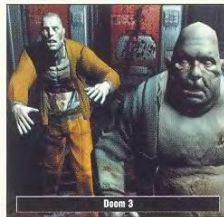
Chaos League



ShellShock: Nam '67



Alida



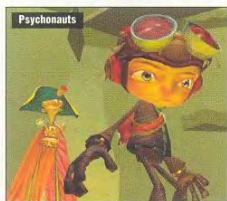
Doom 3

Редакция не несет ответственности за несанкционированный перенос дат выхода игр издателями и разработчиками.

ситуацию, произошедшую с **Acclaim**. Доставайте ручки. Итак, на известной бирже **NASDAQ** 30 июля обращалось 129 573 500 акций этой компании стоимостью 20 центов за штуку. Сотрудники биржи были очень недовольны подобным ходом дел и пригрозили Acclaim исключением из торгов, если к 18 августа совокупная стоимость акций не будет

поднята до 35 миллионов долларов. Ну-ка, кто скажет, сколько должна стоить одна акция, чтобы компания смогла достичь указанного порога? Молодец, Вовочка! 28 центов! На этом сегодняшняя передача завершается. Ну а про то, осталась ли Acclaim на NASDAQ, вы сможете узнать в одном из следующих выпусков нашего "Меридиана".

Раз — и ты уже герой



Psychonauts — так называется новая приключенческая экшен-элементалка, которую студия **Double Fine Productions** и издательство **Majesco** готовят к представлению нашему вниманию уже в следующем году. А еще **Psychonauts** — это некое объединение телепатов, которые ковыряются в людской памяти, выметая оттуда всяческий негатив.

АНОНСЫ

Юноша с забавным именем Раз готовится к работе в **Psychonauts**. Он ходит в институт, сессии сдает. Но вот беда — в один нехороший день мерзкий и явно не дружащий с головой ученый похищает всех студентов. И теперь Разу приходится думать уже о собственном спасении, пробираясь по расползшимся на 13 игровых уровнях сознаниям обычных людей и необычных существ. Ну а в финале нашего героя, конечно, ждет десантирование в черепную коробку злодея для проведения показательной порки.

Статьи Вдохновителем игры является **Тим Шефер**, подаривший миру **Grim Fandango** и **Full Throttle**. Так что вещь, скорее всего, получится стоящая.

Дерек Смарт. Явление третье

СКАНДАЛЫ



Успокойтесь, господа. Во время третьего явления бесменного **Дерека Смарт** на странице "Меридиана" вас не ошарашат вестями о закладке очередного космосима или намерениях прибрать к рукам еще парочку лицензий на бесхозные бренды. На этот раз человек и звездолет просто захотел прокомментировать скандал, разразившийся между **Creative Technology** и **id Software**. Дело в том, что "Креативам" не угодила технология расчета теней, которую Кармак со товарищи использовал в **Doom 3**. Она якобы похожа на

разработку Zlail, запатентованную компанией целых два года назад. Ругань некоторое время стояла знатная, однако потом все вдруг закончилось дружбой и жвачкой.

По мнению Дерека Смарт, компания **Creative** отказалась от своих обвинений в обмен на обещание Кармака использовать в новых версиях движка **Doom 3** алгоритм объемного звучания **EAX Advanced HD**. Событие это действительно выдающееся — ведь раньше **id Software** была ярой сторонницей использования в своих продуктах исключительно свободно распространяемых алгоритмов, к которым вышеупомянутая технология отношения не имеет. И только прямой шантаж со стороны **Creative**, которая затеяла разбирательства сразу перед выходом **Doom 3**, заставил главную заводчицу какемонов отказаться от давней традиции.

CODENAME: PANZERS

PHASE ONE

Stormregion
cdv

Эта полностью трехмерная тактическая стратегия в реальном времени освещает практически весь ход войны -

кампания за Германию начинается с вторжения в Польшу, а последней миссией за СССР станет битва за Берлин. Сражения на открытом пространстве потребуют от игрока совершенно другого подхода, нежели бои в пределах города или в лесах, а все вооружение и оснащение воюющих сторон отображено в игре с удивительной скрупулезностью и точностью...

- Тридцать миссий в рамках трех увлекательных кампаний - за СССР, Германию и Союзников.
- Более пятидесяти исторически достоверных боевых единиц включая танки, пушки, грузовики, джипы, мотоциклы и легендарную «Катюшу».
- Детально смоделированные повреждения юнитов.
- Четыре режима многопользовательской игры.

www.akella.com

© 2004 "Akella"
© 2004 "Stormregion", © 2004 "CDV"
Все права защищены.
Незаконное копирование преследуется
и влечет за собой судебные иски.
Игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614
тел. поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд"
www.multitrade.com.ua



ОТ РЕДАКТОРА

Время летит незаметно, и особенно это понимаешь летом. Казалось бы, еще вчера светило солнышко и дул теплый ветерок, а сегодня уже на подходе осень, а за ней зима с ее морозами. Впрочем, не будем о грустном, а давайте перейдем к рассказу о том, что ждет вас на нынешних CD/DVD.



Первым делом отчитаемся о том, что мы наконец-то реализовали "альтернативную" оболочку наших дисков. Точнее сказать — мы реализовали еще на предыдущем CD/DVD, а теперь продолжим ее всесторонне развивать и улучшать. Суть в том, что теперь на дисках, в корневом каталоге, лежит файл **index.htm**. Достаточно двойного щелчка, и — вуаля — вы попадаете в html-оболочку. Там вы можете не только смотреть картинки, читать текст, но без проблем установить приглашающую демо-версию или же распаковать понравившийся мод. Если у вас слабый компьютер или по каким-то другим причинам у вас не запускается наша основная оболочка, то это вариант — для вас.

Далее. Начиная с этого номера, в рубрике "Веселости" мы создаем отдельный подраздел флэш-игр, где вы всегда сможете найти самые свежие и увлекательные игрушки, созданные на флэше. Кстати говоря, если у вас есть пожелания, что туда стоит положить, то всенепременно пишите на адрес cdmania@igromania.ru. Кроме того, в рубрике "Игровой лексикон" отныне и навсегда вас ждет еще одна подрубрика "Демосцена". В ней мы будем выкладывать лучшие работы, так что заходите.

Теперь стоит рассказать о том, что ждет вас на этих CD/DVD. Прежде всего обратите внимание на дебютантов "Игровой зоны", коих у нас сегодня аж целых три. Впереди гордо шагает отечественный хит "В тылу врага", для которого народные умельцы уже создали отменные модификации, которые вы

найдете на наших дисках. Невдавно вышедшая **Joint Operations** уже может похвастаться пачкой карт. Ну и гвоздь нынешней "Игровой зоны" — ворох отменных модификаций для хита всех времен и народов **DOOM 3**. Судя по всему, у этих трех игр безоблачное будущее, и они станут постоянными гостями "Игровой зоны", так же как именитый **Half-Life** или нестареющая **Mafia**.

Темы компакта в этот раз представлены модификациями практически на любой вкус. Любителям спорта наверняка придется по душе модификация для **FIFA Football 2004** — **European Superpatch 2004**. Кто жить не может без стратегий — просто обязаны обратить самое пристальное внимание на первую тему компакта: **C&C: Generals: The Capellan Solution**. Для тех, кто обожает лихие перестрелки, вторая тема компакта — **Unreal II: Red Planet**. Жаркие сражения на Марсе, приправленные отменным сюжетом, — это ли не мечта ценителей качественных модификаций?

Для обладателей DVD-приводов мы приготовили две отменных модификации. Первая — **Finnish Defence Forces** для **Operation Flashpoint**, а вторая **Frag.Ops** — **The Final Battle** для **UT2004**. Подробности читайте ниже по течению рубрики. Скажу только, что моды такого уровня появляются чрезвычайно редко и пропускать их строго не рекомендуется.

Ну и как всегда, вас ждут свежие демо-версии, отменные обои, увлекательные бону-

сы и еще куча всего интересного. Смотрите, изучайте.

Удачи и до встречи в следующем номере!
Степан Чечулин, редактор CD и DVD.

РУКОВОДСТВА
И ПРОХОЖДЕНИЯ

Нашим издательским домом выпускается крупнейший в России профессиональный журнал руководств и прохождений — "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ". Спустя два месяца после выхода очередного его номера все руководства и прохождения (но не экспертные советы мастеров и не материалы других рубрик) публикуются на CD/DVD "Игromании", а также на сайтах www.igromania.ru и www.lki.ru.

На нынешних CD/DVD вас ждут руководства и прохождения из июльского номера "Лучших компьютерных игр" (с True Crime на обложке).

Руководства и прохождения: "Власть закона" ■ "Периметр" ■ "Революционный квест" ■ "Страшилки" ■ Besieger ■ Beyond Divinity: Оковы судьбы ■ Egyptian Prophecy: The Fate of Ramses ■ Hitman: Contracts ■ Manhunt ■ True Crime: Streets of L.A. ■ War Times

Руководства: Silent Storm: Часовые ■ Rise of Nations: Thrones & Patriots ■ UEFA Euro 2004

Как обычно, напоминаем, что материалы публикуются на игроманских дисках в частично урезанной версии, а именно: мы не ставим различные мелкие изображения, которые были по тексту, и всякое прочее по мелочи.

На CD/DVD ОКТЯБРЬСКОГО и НОЯБРЬСКОГО номеров "Игromании" ожидаются материалы, которые будут предоставлены соответственно августовским и сентябрьским номерами журнала "Лучшие компьютерные игры" (на их обложках, которые вы видите здесь же, — Thief: Deadly Shadows и "Саботаж").

"Лучшие компьютерные игры" №8, август

Руководства и прохождения: "Блицкриг: Смертельная схватка-2" ■ "Крестоносцы" ■ "Колонизация: Битва за новые земли" ■ Alias: The Game ■ Harry Potter & The Prisoner of Azkaban ■ kill.switch ■ The Suffering: Prison is Hell ■ Thief: Deadly Shadows

Руководство: Warlords: Battlery III
"Лучшие компьютерные игры" №9, сентябрь

Руководства и прохождения: "Братья-Пилоты. Обратная сторона Земли" ■ "В тылу врага" ■ Aura: Fate of the Ages ■ Ground Control 2: Operation Exodus

Руководства: "Саботаж" ■ Joint Operations: Typhoon Rising ■ Ragnarok Online ■ Uru: To D'ni

Помимо того, в рубрике "СОВЕТЫ МАСТЕРОВ" сентябрьского номера "ЛКИ" читайте статьи экспертов по следующим компьютерным играм.

"True Crime. Путь хитрого полицейско-



ОБЩАЯ ИНФОРМАЦИЯ

Рубрика "CD-мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на сентябрьских компакт-дисках и на DVD-диске "Игромания". На самих CD и DVD содержатся развернутые описания, детальные инструкции по установке и скриншоты.

Компакты и DVD базируются на уникальном движке, обладают оригинальным интерфейсом, который каждый месяц изменяется, содержат вступительные видеоролики и подборку игровой музыки.

Поддерживается вывод текста на принтер и сохранение в форматах rtf и txt. Поддерживается возможность просмотра всех картинок на компакт-диске в режиме слайд-шоу.

Для всех, кто хочет посоветовать, что интересного можно поместить на CD и DVD, круглосуточно действует ящик cdmania@igromania.ru. Особенно будем рады, если вы напишете нам о том, что бы вы хотели увидеть в "Игровой зоне".

го" ■ "Князь Тьмы (Sacred). Вампиресса" ■ "MS Flight Simulator 2004. Самолет братьев Райт" ■ "Крестоносцы. Тень Темучина" ■ "The Suffering. Вспомнить все" ■ "Age of Wonders II: Shadow Magic. Три шага к победе" ■ "Ultima Online. Барды" ■ "Starcraft: Broodwar. Редко, но метко" ■ "Warcraft III: The Frozen Throne. Эффект неожиданности".

Материалы рубрики "Советы мастеров" не печатаются в "Игромании" и являются собственным уникальным достоянием "ЛКИ".

Напоминаем, что материалы являются собственностью нашего издательского дома и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.



ИГРОВАЯ ЗОНА

Для читательских работ: gamezone@igromania.ru
Советы, что поместить в "Игровую зону":
cdmania@igromania.ru

№1. Блицкриг

CD+DVD 1. Четыре миссии главы "Медаль за город Будапешт" посвящены штурму вражеских позиций под Будапештом.

CD+DVD 2. "Битва за Прохоровку 1943" моделирует знаменитую историческую битву. Вторая и третья части серии "Восточный фронт". Три ваших снайпера против огромной вражеской армии — это миссия "Диверсионный рейд". На карте "Противник по-королевски" вы сможете уничтожить двенадцать танков "Королевский Тигр". Самая оригинальная миссия подборки — это Blitzkrieg Bot for Death Zone, в которой нужно наперегонки с противником захватить три флага.

CD+DVD 3. Мод GB 44 45 добавляет в игру несколько новых юнитов и карту "Монти наносит удар". Pzv mod 1 изменяет боевые параметры некоторых юнитов. Модификация Medals расширяет ассортимент боевых наград. Забавный мод "Летний окрас немецких танков" изменяет расцветку фашистских танков.

№2. В тылу врага

Оглушительный хит Best Way успел обрасти модификациями еще на стадии демо-версии. С самого начала стало ясно, что эта игра просто не может остаться незамеченной модостроителями.

For Mother Russia дает вам возможность защитить маленькую русскую деревню от фашистских оккупантов. Item Descriptions добавляет в игру параметры и описания каждого ствола. Map Editor позволит вам самим создавать новые карты на движке игры. Minimod Kursk делает попытку воссоздать небольшой эпизод сражения на Курской дуге. Realistic Mod приводит параметры оружия и техники в соответствие с реальными прототипами. Sky Mod изменяет текстуру неба, делая ее значительно более детализированной. Tank Skins изменяет внешний вид трех немецких танков. Наконец, The Breaking Point — это отличная карта для одиночного прохождения — с новыми текстурами и тщательно продуманным геймплеем.

№3. Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения

CD+DVD Четырнадцать новых шкурок самолетов. Подборка оригинальна тем, что в ней много скинов, которые копируют окраску автомобилей знаменитых гонщиков.

№4. Противостояние (Sudden Strike)

CD+DVD Десять великопеленных карт: "Арденское наступление", "Дача Саддама", "Оседлать коммуникации", "Секретная операция", "Транспортные узлы", "ФАУ Полигон Пенемюнде", Defence of city, The Iranian offensive и две очень необычные карты — "Белое

INSPIRE™



ВЫСОКИЕ

СРЕДНИЕ

...САМЫЕ ЛУЧШИЕ

2 всегда лучше, чем 1

С новыми колонками Creative Inspire T ваш персональный компьютер обретет неслыханную ранее глубину и четкость звучания. Уникальные двухполосные колонки со встроенным высокочастотным динамиком воспроизводят качественный звук с отличным балансом "высоких" и "средних" — все гениальное просто! Посмотреть весь модельный ряд акустических систем Creative различных форматов, от 2.1 до 7.1 можно по адресу: <http://ru.europe.creative.com>

Creative Labs Sp. z o.o.
Poland, 02-708 Warsaw, ul. Bizowa 21, e-mail: info@creative.pl

Служба технической поддержки:
тел.: +353 1 8066967, e-mail: support@europe.creative.com

Дистрибьютеры:
Амсон, тел.: +7 095 727 1118 • Белый Барок, тел.: +7 095 730 3030
Ситлинг, тел.: +7 095 744 0333 • Евклид, тел.: +7 812 102 4300
ЕЛКО, тел.: +7 095 234 2845 • ЭНЦЕТ, тел.: +7 095 728 4060
ЛИЗАРД, тел.: +7 095 780 3266
RSI, тел.: +7 095 907 1101



Get
CREATIVE

солнце пустыни, которая полностью повторяет сюжет знаменитого фильма, и **"Они хотели играть в футбол"** в виде футбольного поля, на котором вам предстоит защитить без вины виноватых спортсменов.

№5. Age of Empires II: The Conquerors

1. Отлично проработанная кампания **Fithel**.
2. Две модификации, привносящие в игру существ из мира Толкиена. Шелоб и армия всевозможных орков теперь к вашим услугам.
3. Разумеется, не обойдется и без традиционных карт. В этот раз игроков порадуют **Level Full of Surprises**, **The Romans**, **Sacred Island** и **The River Mappack**, в который входят шесть вариаций одной и той же карты.

№6. Age of Mythology: The Titans

1. **Journey of Zedgar** — кампания, повествующая о злочищениях генерала-кентавра, мстящего за родную деревню.
2. Модификация **Lurtz**. Отныне все Боромир перемещаются только короткими перебежками и трясутся от малейшего шороха, ибо низношел в мир AoM величайший орк "Властелина Колец".
3. Три свежие карты — **Gold Control**, **Talisman of Troy** и (обратите самое пристальное внимание!) **Animals on Mission**.
4. Совершенно уникальная вещь — скриптовой **клип** на песню панк-группы Blink182 "I Miss You". Все смотрим и наслаждаемся. Автор же на форуме обещал в ближайшее время проделать подобное с песнями Linkin Park.

№7. DOOM 3

Не успел грандиозный хит от id Software появиться в продаже, как народные умельцы с завидной скоростью принялись создавать для него новые карты и модификации. Пер-

вая подборка для DOOM 3 получилась весьма внушительная. На CD/DVD вас ждут аж 30 модификаций, а также три карты.

№8. Far Cry

CD/DVD Только для вас: пять новых карт, две из которых предназначены для одиночного прохождения, а три — в компании, и три новых мода — замены текстур для моделей глайдера, "Пустынного орла" и сексипильной Валерии.

№9. GTA: Vice City

1. Согласно традиции, заведенной вашим любимым журналом больше года назад, в этом месяце вы снова можете насладиться 10 новыми автомобилями, созданными специально для вашего любимого **Vice City**.
2. **Carspawp** позволяет менять машины не выходя на улицу — простым нажатием пары кнопок. **Fantasy Airship** дает возможность полетать на дирижабле — правда, низко-низенько. **Graveyard** добавляет в игру, как вы уже наверняка догадались, самое настоящее кладбище. **London Carpack** заменяет 7 моделей автомобилей новыми — красивыми и современными. **Lunar Lander** добавляет в игру лунный посадочный модуль. **Spawn District** увеличивает **Vice City** на один квартал. **Stone Paths and Roads** превращает все асфальтовые дороги города в булыжные мостовые. **Vice City Air Force** позволяет летать на истребителе F-14 и ослепить врага коварной бомбардировкой. **Vice Island Mod** предоставляет в ваше распоряжение целый остров — пользуйтесь на здоровье. **A Weird Island**, помимо изменения игровой географии, дает возможность еще и пораздоваться интересным фишкам.

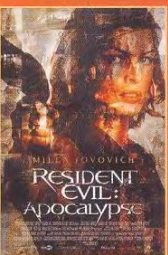
№10. Half-Life

Шесть интересных модификаций и две модели.

рии проект, сделанный по фильму, получивший прием уровня **Half-Life** и показавший графику уровня **DOOM 3** за несколько месяцев до его появления. Вообще, этот сюжет можно в равной степени отнести как к этой рубрике, так и к "Игровому кино", поскольку рассказ пойдет не только об игре, но и всем французской "Хроники Риддика". На PC проект ожидается в ноябре вместе с выходом фильма на DVD, российская премьера которого состоится в сентябре.

Вторая игра, о которой пойдет речь в Pre-portfolio, — знаменитый **Full Spectrum Warrior**. Думаем, многие из тех, кто ждет этот тактический симулятор действий в городских условиях, до сих пор слабо представляют, как в него играть — это мы и покажем.

Ну и традиционно, вас ждут **игровые видеонюхости** — на этот раз с эксклюзивным (!) интервью с создателями **Colin McRae Rally 2005** и, как всегда, свежими интервьюми из грядущих хитов.



Антон Логвинов, редактор "Видеомании".



Системные требования CD и DVD

Системные требования: P200, 128 Mb RAM, современный CD-привод (для полноценного DVD-диском, соответствующий, необходим современный DVD-привод), Windows 98, DirectX 8.0 и старше.



Что где находится

РАЗДЕЛЫ ПЕРВОГО CD: "Видеомания", "Демоблок/Темы", "Патчи", "Трейнеры", "Киберспорт", "По журналу", "Руководство и прохождения", "Софтверный набор", "Инфоблок".
РАЗДЕЛЫ ВТОРОГО CD: "Видеомания", "Игровая зона", которая состоит из трех основных частей, а также разделы "Демоблок/Темы", "DeathZone", "Игровой десктоп", "Веселости", "Драйвера".
РАЗДЕЛЫ DVD: все рубрики двух комплектов плюс "Темы DVD" и "Интересности".



GlobalMania

В разделе "Софтверный набор"/"Игровой стандарт" находится поисковая база данных по игровым компаниям под названием **GlobalMania**. В ней же — огромная база кодов к играм, насчитывающая более 900 позиций.

1. **Choices** — простой американский рабочий спасает от конкурентов целый завод. **Dwell Single Player** предлагает игроку экскурсию по огромному особняку, который надлежит очистить от засевших там монстров. Мини-спецазовцы, мини-Гордон Фримен и прочие мини — все это вы увидите на карте **Minimicus**. Дополнение **Pillars of Pain** даст возможность сразиться с солдатами на крышах гигантских небоскребов. **Sooper 2** — это история о том, как G-man нанял Гордона. И наконец, самая маленькая карта подборки — **TriggerHappy**.

2. Модель **Starship Troopers Morita Riffe** заменяет пулемет пушкой из легендарного фильма "Звездный десант". А вот дополнение **Starship Trooper Marine for The Natural-Selection mod** работает в паре с модом **Natural-Selection**, который мы уже выкладывали на диск. Теперь вы будете сражаться не с солдатами, а с десантниками из фильма **Starship Troopers**.

№11. Heroes of Might and Magic

1. Отличнейшая кампания "Эльфийский король" для аддона **The Shadow of Death**.
2. Десять синглплеерных и не только карт. **Heroes of Might And Magic IV**. Разумеется, ставшая уже стандартной подборка из десяти свежих карт ожидает вас на CD/DVD.

№12. Joint Operations: Typhoon Rising

Еще один дебютант в нашей "Игровой зоне". Разумеется, популярность у Joint Operations куда меньше, чем у DOOM 3, поэтому и дополнений не так чтобы уж очень много. Впрочем, для первого раза неплохо. На CD/DVD вы без труда найдете подборку новых скинов игроков, а также новые карты.

Условные обозначения
 Все, что находится на CD и DVD, в "CD-мании" помечено кружками разного цвета:

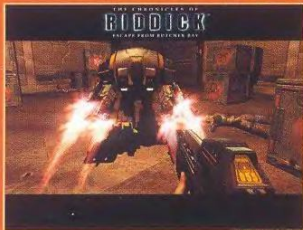
- CD — то, что находится на CD и на DVD.
- DVD — то, что находится только на DVD.
- CD+DVD — то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

ВИДЕОМАНИЯ

Приветствую!

Прошел еще один месяц. Но для нас его будто и не было. "Видеомания" работает в бешеном темпе, готовит все новые и новые проекты, которые вам лишь предстоит увидеть в будущем. В этом номере смотрите продолжение фильма о создании **Silent Storm** — первого в России подобного проекта, который, судя по вашей реакции, не станет последним.

Далее. Получившая огромное одобрение с вашей стороны рубрика **Pre-portfolio** в этом номере развернется еще масштабней. Первый рассказ — об игре **Chronicles of Riddick: Escape from the Butcher Bay** с Вино Дизелем в главной роли, которую вся игровая пресса мира уже нарекла главным сюрпризом года. Впервые в истории индуст-



№13. Star Wars: Knights of the Old Republic

CD-ROM AaylaSecura добавляет в игру нового соратника — девушку-джедая. **Ajunta Reskin** изменяет внешний вид Темного джедая в одной из гробниц **Коррибана** — теперь он будет выглядеть значительно темнее. **Danny** позволяет вам взять в партию Дэнни — воина-человека с изначной бородой. **Dantooine Merchant** изменяет ассортимент одного из торговцев на джедаидской планете — стрелковое оружие заменено световыми мечами. **Ekun** добавляет в игру дополнительную локацию — гробницу древнего Темного джедая. **Heart of the Guardian** заменяет оранжевый цвет одного из лучших кристаллов золотым. **KoTOR Mod Manager** дает возможность аккуратно устанавливать и удалять модификации. **Manaen** превращает "рыбную планету" в оллст ситхов. **Mendah Recruit** позволяет взять к себе на службу самого настоящего Йоду. **Mind Trick** дает возможность превращать врагов в друзей с помощью соответствующего Силового приема. **New Soldier Clothes** изменяет начальный внешний вид класса Soldier. **ТЗМЗ** расширяет маленького робота в цвета городского камуфляжа. **Qui-Gon** изменяет внешний вид одной из моделей главного героя — теперь он больше похож на умудренного опытом Светлого джедая. **Recruit Red Hawke** позволяет взять в партию джедая, вооруженного по последнему слову техники. **SithLord class** добавляет в игру новый класс — Темный Лорд, который наверняка придется по вкусу поклонникам Темной стороны.

№14. Mafia: City of Lost Heaven (Мафия)

Традиционная подборка из новых автомобилей для этой воистину ностальгической игры.

№15. Need For Speed: Underground

CD-ROM Десяток лучших новых вариантов оформления машин (vinyl) — к вашим услугам.

№16. Neverwinter Nights

CD-ROM **Blackguard** посвящен истории превращения обычного деревенского паренька в жестокого Темного паладина, грозу всего живого, служителя культа разрушения и смерти. **Breach** позволяет вам почувствовать себя ожившим мертвецом, единственная цель которого — подчиниться воле Создателя. Думать здесь незачем, главное — убивать всех, кого прикажут. **Halls of Advanced Training** позволит вам создать персонажа своей мечты, вооружить его так, как вы сочтете нужным, а затем на ходу поменять его характеристики, оттачивая свои новые идеи. **Loading Screens** позволяет модостроителям добавлять в их модуль более сотни различных загруженных картинок. Забудьте о стандартных "домиках в деревне" — пусть ваши игроки не перестают ахать от удивления. **The Wanderer** переносит игрока в литературную фантазийную вселенную и позволяет в полной мере насладиться сильным альтернативным сеттингом.

№17. Operation Flaspoin

1. Целая пачка новой техники, где каждый найдет что-нибудь по вкусу.
2. Несколько новых кампаний и миссий для синглплеера.

№18. Rise of Nations: Thrones and Patriots

CD-ROM 1. 10 интереснейших синглплеерных сценариев: **Battle of Eylau**, **D-DAY SP ver2**, **Battle of Narva**, **OIF**, **Vietnam War**, **WWII Eastside**, **Roman Conquest**, **Conquer the New World**, **King Arthur** and the **Knights of the round table v1.0**, **The First World War**.

CD-ROM 2. 5 мультиплеерных сценариев для сетевых сражений — **Treasure of the West Indies**, **D-DAY MP version**, **WW2 Battle For Arnhem**, **Battle for Baghdad version1b**, **Kill the Fat Man Ver 2**.

CD-ROM 3. Отменные модификации, добавляющие в игру новые нации: **The Brazilians**, **The Atlanteans**, **Hittite (TaP) v1.0**, **Israel (TaP) v1.5**.

CD-ROM 4. Небольшие модификации, которые частично изменяют геймплей, — **Regicide**, **Regicide NO NUKES**, **Regicide Last Man Standing/No Nukes**.

№19. Sam: The Second Encounter (Крутой Сэм: Второе пришествие)

Шесть карт, одна замечательная модификация и одна симпатичная модель.

CD-ROM 1. Захватывающее сафари на монстров на дне глубокого

Всё что необходимо настоящему "геймеру"

Магазин профессиональных игровых устройств

Вик@web

Розничная продажа

283-85-56

WWW.VIKAWEB.RU

DOSTAVKA@VIKAWEB.RU

120516, г. Москва, ул. 1-ая Останкинская, 57

Продажа и доставка в Москве и регионах
Интернет-магазин

CyberLife
CLIFE@CLIFE.RU
WWW.CLIFE.RU

970-07-30

PC-DEVICES



ВЫГОДНЫЕ УСЛОВИЯ
РЕГИОНАЛЬНЫМ ПРЕДСТАВИТЕЛЯМ
DIB@VIKAWEB.RU

каньона — это Canyon Run. На карте **Disturbed Disco** вы сможете превратить в кровавое месиво толпы осатаивших монстров. Эпические битвы в стенах рыцарского замка предложит вам карта **Kleer stronghold**. Карта **LaEntrada** перенесет игрока в развалины древнего храма. На карте **Sam Be Dammed** знаменитый герой попадает в автомобильную аварию, подстроенную монстрами, — мерзавцев следует примерно наказывать. **Basket Ball** — самая необычная карта подборки. Вместо монстров и кровавых сражений — баскетбольная площадка и пушечные ядра вместо мячей.

2. Модификация Serious Sam plus вносит множество изменений в игру, делая ее легче и интересней.

3. Модель Elephant Statue заменяет в игре знаменитого бешеного быка милым слоненком, который опасен не меньше своего предшественника.

№20. Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast

Девять замечательных карт и одна полноценная кампания. На карте **The Attack on Yavin** вы будете защищать Академию джедаев от имперских штурмовиков, которые напали на планету Явин. **Floating sith** — это очень красивая и захватывающая карта. **Gall Spaceport** перенесет игрока на скалистую поверхность неизвестной планеты. Возможность увидеть сны Кайла даст вам карта **Kyle's Nightmare**. Большая дуэльная карта — это **Morian**. Кровавопопительная бойня **Nar Shaddaa ones again** и **The Odd Side** позволят вам выпустить на волю самые изменчивые инстинкты. Карта **Stowaway** предлагает игроку отправиться на имперскую базу с целью уничтожить прописавшегося там злого ситха. Очень оригинальная карта, **Zero-g war**, в самом прямом смысле не даст вам опуститься на землю. Наконец, самое лучшее дополнение подборки — самостоятельная кампания **Project light-house**, которая повествует о том, как на малоизвестной планете Кайл обнаруживает армию штурмовиков и уничтожает ее ради спасения своей подруги Jan. Кампания изобилует увлекательными скриптовыми роликами.

№21. Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

1. Nina — это не просто карта, а модификация, которая заменяет главного героя игры симпатичной девушкой, отправившейся на планету Коррибан, чтобы расследовать убийство горячо любимой сестры.

2. Мод Crappy Shuriken MOD заставит ваши бластеры стрелять деревянными ножами разных размеров. Не упадите в обморок, загрузив мод **Rosh head pistol and blaster**, ибо вместо оружия в ваших руках окажется голова Роша, которая еще и стреляет.

3. Пять скинов. Darth Lick — мужчина в красном плаще. **Скин Evian** — джедай, облаченный во все черное. **Master Dragoon** — это поистине феноменальное зрелище — имперский штурмовик в оранжевом костюме. **N@zgul** — некто в красном облегающем костюме. Наконец, дикий вид Кайла Катаран в желтой куртке, полосатых штанах с розовыми волосами — это **S7A MD**.

№22. Starcraft: BroodWar

1. Модификация ROBOTECH: Expeditionary Force, основанная на известном аниме, заменяет названия и самих юнитов соответствующими прототипами из Robotech.

2. Подборка из 30 новых карт, среди которых найдутся отличные карты для мультиплеерных сражений и увлекательные синглплеерные сценарии.

№23. UEFA Euro 2004

1. Пачка программ, необходимых каждому фанату UEFA Euro 2004: **EURO 2004 Kit Raptor**, **DRC Fix for EURO 2004 Kit Raptor**, **EURO 2004 Center**, **EURO 2004 Center Final Update**, **DBEdit++**, **EURO 2004 Cursor Importer**, **EURO 2004 2GB Ball Raptor**, **EURO 2004 TVB Raptor**, **EURO 2004 Boot Center 2 — 2GB**.

2. Отменные домашние и выездные формы сборных России, Греции, Швейцарии, Германии, Франции, Швеции, Болгарии, Испании, Португалии, Голландии, Дании, Латвии, Хорватии, Англии, Чехии, Италии.

3. EURO 2004 2GK Mega Kit Pack — коллекция из домашних и выездных 2GK-форм многих сборных, принимавших участие в Чемпионате Европы 2004.

№24. Unreal Tournament 2004

1. 13 новых карт: **ONS-Toon Country**, **3. DM-UnrealVille**, **DM-The Shire**, **ONS-Julia**, **ONS_Alien[]**, **CTF-EternalCaves-Classic**, **DM-Crane2**, **CTF-Naelir**, **CTF-PhaseShift**, **DM-Deathbow/Fortress**, **DM-VRZ Canyon**, **ONS-CataldiPark**, **DM-Nali Goddess Castle**.

2. Две отличные модификации — **U4E-MSU Edition (UMOD)** и **Atakapa Chopper (Umod)**.

3. Пара новых скинов игроков **U2Soldiers** и **Tina**.

№25. Warcraft III: The Frozen Throne

1. Как всегда, ворох самых интересных и свежих карт для Warcraft III: The Frozen Throne.

2. Пара весьма занимательных кампаний.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ "ИГРОМАНИИ"

Игровые дополнения Counter-Strike

1. CS. Housesdom — ремейк знаменитой карты **Mansion**. Изменения коснулись главным образом дизайна и внутренней отделки помещений, структура карты осталась прежней. Автор: **Seha_To**.

2. Paper Glock — замена модели террористического "Глока", превращающая его в детскую игрушку, сделанную из бумаги и клеепочку. Прислал **DMI**.

GTA: Vice City

1. Новые иконки для оружия — не так красиво, зато значительно более информативно. Автор: **Александр Нечаев**.

2. Real Tires от читателя с ником **Mr.KILL** дает возможность полюбоваться качественно нарисованными покрышками машин.

3. Sabre kill позволит вам вдоволь повеселиться, разрезая по улицам **Vice City** со скоростью 300 км/ч и расширявая встречные машины, как консервные банки. Автор: Павел а.к.а **Scorpion**.

4. Weapons изменяет внешний вид оружия и прицелов — целиться из снайперок станет удобнее. Прислал читатель с ником **STAZAR**.

Max Payne 2

Очередная модификация из цикла "старое оружие с новыми параметрами". Оригинальная мода заключается в превращении **шотганов** в **гранатометы** — для тех, кому всегда оказывается мало. Автор: **Serega**.

Neverwinter Nights

Модуль работы **Ивана Бочарова**, повествующий о захвате некоего **Мифрильного Зала** превосходящими силами противника.

Postal 2

Читатель под ником **ROMIK** предлагает вашему вниманию новую схему озвучки оружия в скандальном шутере от **Running with Scissors**.

The Sims

Рамиз Гасанов а.к.а. Liquidator дает вашим симам возможность пожить в роскоши и со вкусом обставленным доме — абсолютно ни в чем себе не отказывая.

Unreal Tournament

Для старенького мультипользовательского шутера придется по душе тем, кто ценит качество и привержен проверенному временем старому. Автор: **Силин Роман а.к.а. Gobox**.

Программы

1. Автоматический выключатель компьютера пригодится на тот случай, если вы склонны засыпать за включенным компом. Автор: **Станислав Торубаров**.

2. Программа для рисования алгоритмированных картинок в духе языка "Logo" — с отличным интерфейсом и высокой скоростью работы. Наша благодарность **Олегу Сычеву а.к.а. Owl83** за отличную работу.

3. Универсальный "извлекатель" ресурсов из архивов игры Автор: **Сергей Мазуров**.

4. Универсальная "запускалка" для Quake 3 — выбираете свой любимый мод, конфиг, разрешение экрана и прочее вместо того, чтобы настраивать эти параметры по отдельности. Автор: **CH@SER**.

5. "Разрезалка" файлов на части с целью упрощения транспортировки — от читателя с ником **Spiteful**.

6. Простая и вместе с тем чрезвычайно удобная программа для транслитерации большого количества текста от **Станислава Торубарова**.

7. "Качалка", поддерживающая целый ряд базовых функций, присущих подобным программам, однако не способная соперничать с большинством уже существующих программ такого рода. Автор: **CH@SER**.

Игры

Очередная игрушка из серии "Симулятор жизни геймера" от читателя с ником **KID**. Игрушка откровенно слабее тех, которые мы уже выкладывали, однако привлекает внимание

Условные обозначения

Все, что находится на CD и DVD, в "CD-мании" помечено кружками разного цвета:

— то, что находится на CD и DVD.
— то, что находится только на DVD.
— то, что частично находится на CD и полностью на DVD.

продуманным взаимодействием и совместимостью различных компонентов системы.

Игровой десктоп

Набор иконок, отображающих antagonists-тов из *Manhunt*, присланный Сергеем Громовым а.к.а. Matrix.

Работы на flash

Ставший уже традиционным для нашей рубрики мультит на тему CS — на этот раз от Александра Черехова а.к.а. San4o.

Обои для рабочего стола

В этом месяце мы вывешиваем на доску почета читателей с никами Medvd и WasD, а также Михаила Титова. Ура, товарищи.



БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Бонус №1.

Две официальные карты для *Rise of Nations: Thrones and Patriots*

Пара сценариев для *Rise of Nations: Thrones and Patriots*, которые создали лично разработчики игры. Поэтому можете быть уверены, что сценарии достойны самого постоянного изучения.

Бонус №2. Модификация New Tech для Command & Conquer Generals: Zero Hour

New Tech Mod для *Command & Conquer: Generals — Zero Hour* — мод, который, несмотря на скромные размеры (всего 3,4 Мб), вносит в игру множество изменений.

Пехота (включая гражданских жителей), ранее состоявшая из гигантов величиной с танк, для соблюдения масштаба уменьшена в размерах почти в два раза.

Количество очков повышения ранга увеличено до 12, благодаря чему игроки смогут культировать более половины спецсредств. Также увеличено количество "экспериментов", необходимой для продвижения к следующему рангу. "Супероружие" (например, Nukes, Particle Cannons, A10 Strike) теперь перезаряжается дольше на 50%. Увеличен zoom камеры.

Бонус №3. Новые автомобили для World Racing

Три новых модели автомобилей для *World Racing*. Машины отменно прорисованы, а также могут похвастаться весьма недурственными техническими данными.

Бонус №4. Новая карта для Codename: Panzers

Свежий сценарий для этой стратегии. Так как карта создана разработчиками, то и дизайн, и сюжет — на высоком уровне. Не пропустите!

Бонус №5. Модификация Chains для Painkiller: Крещенный кровью

Для *Painkiller* выходит не очень много модификаций, а те, что есть, не отличаются качеством. Впрочем, это не касается турнирной модификации *Chains*, которая предназначена специально для тех, кто увлекается сетевыми сражениями в *Painkiller*. Подробности смотрите на CD/DVD.

Бонус №6. Counter-Strike 2D

Забавная игрушка, в которой знакомый из зубной боли *Counter-Strike* предстает в несколько ином виде, а именно — в 2D. Геймплей остался девственно нетронутым, только вот за действием предстоит наблюдать строго сверху. Всем любителям "контры" настоятельно рекомендую ознакомиться.



ВЕСЕЛОСТИ

3 Foot Ninja ■ 5 Cards Lingo Deluxe ■ Alien Clones ■ Best Friends ■ Boom Boom Volleyball ■ Bush Aerobics ■ Cannon Blast ■ Capoeira Fighter ■ Collapse Crunch ■ Dancing Bush ■ Emperors Mahjong ■ Kerry Workout ■ Lunar Command ■ Mission Mars ■ Presidential Knockout ■ Red Beard ■ Ricochet: Lost Worlds ■ Rigelian Hotshots ■ Samurai Warrior ■ Shape Shifter ■ Sling Shot ■ Slingo Deluxe ■ Space Fighter: Rebellion ■ Trap Shoot ■ United We Dance ■ What's the Wordo ■ White House Joust.

Подробные описания всех игр вы найдете на наших CD/DVD. Там же — детальная инструкция по установке.



ИГРОВОЙ ДЕСКТОП

CD/DVD вас ждут отменные темы для *Windows XP*, подборка скинов для плеера *WinAmp*, а также отличные игровые обои. В общем, все, что жаждет разнообразия, смогут найти для себя что-то новенькое.



DEATHZONE

Quake III Arena

За последнее время мы выложили немало интересных карт для игры *Quake 3*. На сей раз мы решили порадовать вас не только четырьмя новыми картами, но и шестью симпатичными моделями.



1. Широкие переходы, лестницы и обрывы — это карта *Obsolete*. Несколько виссящих островов, соединенных телепортами — это *Skytown*. Небольшая дульная карта *Walk Don't Run* покажется вам очень большой, но на самом деле это впечатление обманчиво. Карта *Zaxxon* отличается потря-

Первая тема компакта

CD + DVD

Command and Conquer: Generals — The Capellan Solution

Что и говорить, не часто игровые балуют фанатов вселенной *Battletech*. Помимо серий *Mech Warrior* и *Mech Commander*, прикритых *Microsoft* пару лет назад, они не получили от игровой индустрии ровным счетом ничего. Стильная вселенная — "анимешные" роботы по-европейски — потенциально — мощнейшая лицен-

зия, а игр — кот наплакал. Вопиющая несправедливость. Фанатам ничего не оставалось, кроме как взять дело в свои руки и выдать на-гора модификацию для *Generals*, позволяющую снова гонять "Дайши" по зеленому лужайкам и палить по супостатам из пульс-лазеров.

Модификация аккуратно заменяет все существующие в иг-

ре модели техники соответствующими духу и букве *Battletech*. Фракции переименованы в соответствии с историей конфликта, описанного в книгах — *Дом Ляо*, *Звездная Лига* и *Легкая Кавалерия Эридани*. Машинный парк фракций существенно отличается один от другого — наемники *Эридани* предпочитают клановские машины, у *Ляо* есть

их любимые катафракты с катапультной и так далее. В будущем авторы модификации обещают представить на суд публики полноценную кампанию — если это в самом деле произойдет, вы узнаете об этом первыми.

Воистину трудно представить себе лучший подарок поклонникам стратегий во вселенной *Battletech*.



сачей динамикой.

CD-ROM 2. Ben — осклаившийся мускулистый мужик. **Conni** — красотка в бикини. **Goldorak** — что-то вроде робота из японских мультфильмов. **PMS** добавит в игру симпатичную девушку с модной стрижкой. А вот **Suvcap**, напротив, добавляет совсем несимпатичного киборга. Наконец, три модели, объединенные общим названием **Tank Girl**, — три экстравагантные девушки.

Star Wars Jedi Knights: Jedi Academy

Девять замечательных карт. Основные режимы — Free for all и Duel.

CD-ROM Карта Darken отличается новой, несвойственной этой игре музыкой — мелодичным роком. На карте **Duel Hell** вам предстоит встреча с самим господином Дьяволом. **Imperial Reaktor 2** — это реактор "Звезды смерти". На карте **Jedi Crypt** вы побываете в древней пирамиде со множеством огромных залов. **Korduel** перенесет вас на большую арену планеты Коррибан. **Monument of Evil** блещет оригинальными дизайнерскими находками. Компактная карта **Return to hoth 2** перенесет вас в небольшой коридорчик на планете Hoth. **Tomb** — гробница, в которой придется сражаться непосредственно рядом с гробом. Идея карты **White House** не может

не привлечь вашего внимания — кто же откажется устроить кровавую савану в окрестностях резиденции американских президентов — Белого дома.

Counter-Strike

На нынешних CD/DVD вас ждут шесть новых карт для этого нестареющего жанра, а также подборка новых скинов оружия. Мы отобрали только самые качественные модели.

Call of Duty

CD-ROM 1. Три модификации — **Nade Explosion Mod (1.0)**, **Additional War Effects Serverside Mod (1.4.2)**, **Rifle Platoon (V0.9b)**. Особо рекомендуем мод **Rifle Platoon**, делающий игру максимально реалистичной.

CD-ROM 2. Одинадцать новых мультиплеерных карт. **Les Gorges du Wet (Final 1.2)** выполнена в виде небольшой долины в горах северной Франции. **Mogadishu Map (1.0)** — карта, основанная на событиях боины, произошедшей в столице государства Сомали — Могадишо, в 1993 году. **Severnaya Bunker (V1.0 Beta)** — отличная карта, выполненная в виде подземного бункера. На карте **MP Feeling Small (0.1)** вы — "маленький солдатик", находящийся в гигантском доме с множеством комнат. Очень красивая карта **Dufresne** представляет собой неболь-

шую деревню, причем в двух вариантах — летнем и зимнем. **Bunker Mayhem** — великоленная карта, на которой американцы и немцы будут сражаться на фоне отменно сделанного бункера. **Barn** представляет собой практически точную копию карты **mp_barn** для Soldier of Fortune 2. Баталии на карте **Dangerous Garden** происходят на территории небольшого дома и раскинувшегося вокруг него сада. **WolfSquare (Final)** — французский городок, оккупированный фашистами. **Vossennack (0.1 Final)** — невероятно атмосферная и одна из лучших карт этой подборки.



ДЕМОБЛОК

Напоминаем, что итоговый доступный объем CD/DVD становится известным уже после того, как журнал ушел в печать, а значит, вполне может быть, что на дисках окажутся и те демо-версии, которые здесь не прописаны. Так что держите ухо востро и внимательно изучайте диски. Как знать, может быть, там вас ждет демка какого-нибудь Half-Life 2, вышедшая за день до сдачи дисков.



Демо-версии

Worms Farts: Under Siege

Как принято в Team17 Software, к каждой части "Червяков" они выпускают аддоны. На этот раз "команда 17" вместе со своим главным спонсором — SEGA Europe — анонсировали проект **Worms Farts Under Siege**. Игрок будет сражаться в исторических эпохах от Древнего Египта и эпической осады Трои до рыцарей короля Артура. Разработчики обещают огромное количество новых карт и миссий, а также 30 новых видов оружия, среди которых, например, катапульта и Троянский осел!

В демке доступна 1 синглплеерная карта и 1 карта для мультиплеерных сражений.

Xpand Rally

В полку раллийных симуляторов прибыло. Молодые да ранняе девелоперы из Techland Software решили поспорить с грандами жанра. Получится у них это или нет — покажет время. Разработчики обещают в Xpand Rally 20 моделей машин, 60 разнообразных трасс, которые пролегают в разных частях света, динамически изменяющиеся погодные условия и реалистичную физическую модель. Кроме того, по заверениям парней из Techland Software, благодаря движку Chrome Engine нас ждет просто-таки сногшибательная графика. Ждем-с полную версию, а пока играем в демку.

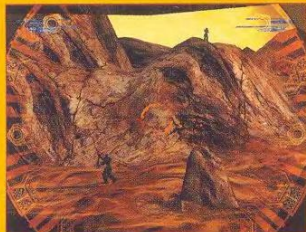
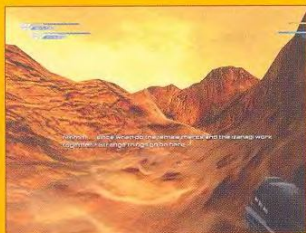
Codename: Panzers

Демо-версия весьма симпатичной стратегии — Codename: Panzers. Во власти игрока может оказаться до 16 подчиненных. Каждый солдат имеет свою специальность (например снайпер, водитель-механик, танкист и т.д.) и может накапливать боевой опыт. Модели всей техники в Codename: Panzers — абсолютно достоверны. За графику отвечает фирменный движок GEPARD, технически позволяющий уничтожить любой объект на карте. Любое здание можно захватить и уничтожить, лес — сжечь, мост — подорвать, столб — повалить.

Вторая тема компакта

CD + DVD

Unreal II — The Awakening: Red Planet



Примитивный сюжет и откровенно слабый геймплей Unreal 2 не пинал только ленивый. Однако мало кто станет спорить, что движок игры и сегодня внушает немалое уважение. Такую мощь грех не использовать — и автор Red Planet, безусловно, понимал это как нельзя лучше. Так на свет появился сборник из шести миссий для одиночной игры, связанных общим сюжетом.

Вы привыкли, что Unreal — это коридоры? Red Planet дает вам возможность довольно нагуляться по поверхности Марса и одного из его спутников — Фобоса. Вы привыкли, что маловероятный сюжет, повествующий о сборе частей артефакта по всей галактике, излагает сексуальная бронетка с пышными формами? Забудьте — сюжет Red Planet лежит в основании геймплея, а не является оправданием для зачистки нескольких новых уровней. И, конечно же, забудьте о порочном принципе "первые уровни самые сложные" — жаркие бои заставят вас попотеть от первой до последней секунды игры.

Red Planet — это "правильный Unreal 2", такой, каким он должен был выйти из-под пера Epic. Скааржи здесь — смертельная угроза, сюжет — неотъемлемый атрибут геймплея, а пейзажи настолько аутентичны, что создается впечатление, будто автор побывал на Марсе раньше американского вездехода. Таким и должен быть хороший шутер — жаль только, что кампания преступно быстро заканчивается.

Компания — абсолютно линейная, но иногда будет возможность выбрать, какую из двух предложенных миссий проходить в первую очередь.

Отменная 3D-графика, превосходные спецэффекты, а также весьма увлекательный геймплей — вот лишь немногие плюсы этой игры. Сыграйте в демку и убедитесь в это лично.



ПАТЧИ И ТРЕЙНЕРЫ

Как всегда самые свежие и необходимые любимо геймеру патчи.

■ **Власть закона**

Версия: 1.16.001 ■ Рейтинг: 4/5

■ **Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения**

Версия: 2.04 ■ Рейтинг: 4/5

■ **Космические рейнджеры**

Версия: 1.6 ■ Рейтинг: 5/5

■ **Механоиды**

Версия: 1.02a ■ Рейтинг: 5/5

■ **Операция Silent Storm: Часовые**

Версия: 1.1 ■ Рейтинг: 5/5

■ **Смертельные грезы**

Версия: 1.2 ■ Рейтинг: 3/5

■ **Castle Strike**

Версия: 1.21 ■ Рейтинг: 3/5

■ **Painkiller: Крепчайшая кровью**

Версия: 1.3 ■ Рейтинг: 5/5

■ **Singles — Flirt Up Your Life**

Версия: 1.5 ■ Рейтинг: 4/5

Трейнеры

Кому свежих трейнеров? Налетай!

Периметр ■ Alawar El Airplane ■ Bubble Lines ■ Bug Squash ■ Bugdom 2 ■ Diamond Caves 3 ■ DOOM3 ■ Joint Operation: Typhoon Rising ■ Little Bombers Returns ■ Lode Doomer ■ Nanosaur 2: Hatching ■ Need for Speed: Underground ■ Phelios Abracadabra ■ RAPuzzle Blast ■ Spider-Man 2 ■ Zoo Empire.

Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, зайдя в раздел "Трейнеры". Новички в читерском деле там же смогут прочесть краткое объяснение, что такое трейнеры и как ими пользоваться.

КИБЕРСПОРТ

1. Лучшие демки с WCG Russia 2004 (Counter-Strike 1.6, Warcraft III: The Frozen Throne, Starcraft: Brood War 1.11, Unreal Tournament 2004).

2. Записи с Кубка Мира 2004 (ESWC 2004) (Counter-Strike 1.6, Quake III Arena, Warcraft III: The Frozen Throne).

ДРАЙВЕРА

Catalyst 4.7 для видеокарт серии Radeon

■ Компания ATI обновила драйвера для своих видеокарт серии Radeon — Catalyst 4.7. В этой версии драйверов появилась поддержка эксклюзивной технологии сглаживания — Temporal Anti-Aliasing в приложениях Direct3D и OpenGL. Кроме того, улучшена производительность X800 Pro в игре Call of Duty и в AquaMark.

ForceWare 61.77 для карт

серии TNT/GeForce

■ Компания nVidia решила не отставать от своего конкурента и также выпустила новые драйвера для своих видеокарт — ForceWare 61.77. В них появилась поддержка серии карт GeForce 6800, шины PCI Express, DirectX 9.0c и вершинных шейдеров 3.0. Кроме этого, введена технология QuickZoom и улучшена работа с цифровыми дисплеями (DVI).

Драйвера nForce 4.27 для чипсетов серии nForce

■ Компания nVidia выпустила новую версию драйверов и для чипсетов nForce, nForce2 и nForce3. Были решены некоторые проблемы с совместимостью, улучшена работа аудиодрайвера и драйвера, который отвечает за дисковую систему.

Обновление драйверов для Creative Sound Blaster Audigy2/Audigy2 ZS

■ Creative Labs выпустила обновленную версию драйверов для карт серии Audigy2 и Audigy2 ZS, включая Platinum, Platinum eX, Platinum Pro, Digital Audio и Gamer. Обновление решает ряд проблем с драйверами и совместимостью устройств.



ПО ЖУРНАЛУ Rulezz & Suxx

На этот раз галерея буквально пестрит эксклюзивными скриншотами, которые вы не увидите больше нигде. Во-первых, конечно же, ON. DOOM 3. Подборка снимков с места событий, которую готовили сразу несколько штатных "фотографов" "Игромании", дожидается вас на диске.

Во-вторых — упаковки скриншотов из Scrapland и "Звездных волков". Обе фотографии самолично провел наш автор Олег Ставицкий, которому довелось попробовать и ту, и другую игру на зуб.

Ну и на закуску — подборка кадров из онлайнового экшена Joint Operations, а также туристические фотокарточки прямоком из параллельного измерения — Светлана Карачарова обшарила все закоулки атмосферного квеста Aura и приготовила для вас целый фоторепортаж!

Игра месяца

■ Не проходите мимо! На компактках и DVD вы найдете исчерпывающую информацию о нашем игровом хит-параде "Игра месяца". Вас ждут: подробное описание рубрики, полный список всех игр-участников, правила участия в голосовании и множество другой, не менее полезной информации.

Мобильные игры Odyssey

Odyssey — чуть ли не лучший check-list менеджера из всех виденных автором этих строк.

Каждый из списков может храниться в отдельной папке. Например, отправляясь за покупками, вы можете рассортировать необходимые вам вещи по категориям — "Мясо", "Пресса", "Хлеб" и так далее. А уже внутри каждого из этих пунктов будет скрываться подробный список. Более того, вы периоди-

чески можете отмечать уже купленные вещи галочкой, чтобы не запутаться.

Но это еще не все! Списки можно экспортировать в txt-файлы и отправлять при помощи sms или электронной почты! Признаться, мы не ожидали, что бесплатная утилита может оказаться столь функциональной и качественной. "Игромания" настоятельно рекомендует.

Игровой/Мастерская К статье "Игровые редакторы"

Редакторы к играм X2: The Threat и "Операция Silent Storm: Часовые".

Game Over?

В нынешнем выпуске рубрики Game Over? мы предлагаем вашему вниманию три поистине уникальные вещи. Во-первых, демо-версия первой части культового сериала Space Quest, вторых, промо-версия одной из самых смешных частей того же сериала — Space Quest V и, наконец, совершенно уникальное коллекционное издание комиксов о главном герое этих игр — Роджере Вилко — в формате pdf!

Мозговой штурм Скриншот №9. Сентябрь

■ Как обычно, на нашем CD и DVD в разделе "Мозговой штурм" вы можете увидеть полноформатные версии конкурсных скриншотов из нынешнего "Скриншотса" и без особого труда определить игры, из которых они происходят, дабы выиграть наши замечательные призы.

Почта "Мании"

Даже когда на дворе теплые летние дни, наши читатели не только на пляже загорают, но продолжают писать и присылать нам свои рассказы, которые мы с удовольствием выкладываем на CD/DVD. Все желающие ознакомились — отправляйтесь в рубрику "Инфоблок".

Вне компьютера



"Ролемансер" (www.rolemanser.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компакт.

ФАЙЛЫ

1. Спецподборка по варгейму Robogear Battle. Статья об этой настольной игре от компании "Технолог" размещена далее в журнале, в рубрике "Вне компьютера".

2. Настольная стратегия "Цивилизация". Об игре читайте далее в номере, а на диске — полные правила игры: русская и английская версия.

3. Dungeons & Dragons. Новое официальное приложение для популярнейшей ролевой игры, а также три новых престиж-класса для персонажей.

4. AD&D Forgotten Realms. Книга о великой эльфийской империи Забытых Королевств.

5. GURPS. Облегченная версия правил новой редакции этой знаменитой настольной ролевой игры.

6. Спецподборка по Magic: The Gathering. База карт Oracle, турнирные пра-

вила DCI, разъяснения и комментарии к правилам от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды со всего мира и, естественно, полные официальные правила этой коллекционной карточной игры.

СТАТЬИ

Как обмануть соперника при игре в Magic: The Gathering? И каких хитростей стоит ожидать от вашего оппонента? Об этих тонкостях MTG поведает вам Антон Курин.

Все файлы размещены в разделе **"Вне компьютера"** (раздел **"По журналу"**).



СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НАБОРА:

AntiVir Personal Edition 6.26

Весьма неплохой и, что особенно важно, совершенно бесплатный антивирус. Программа распознает и уничтожает более 80000 вирусов, имеет антивирусный монитор и возможность обновления баз через интернет. Работает AntiVir Personal Edition несколько быстрее "Касперского", что не может не радовать — современные антивирусы имеют обыкновение сильно загружать даже самые мощные системы.

СВЕЖАТИНА!

CD-ROM Программы: 2xExplorer Z1 1.4.1.12

■ GameCam 1.2.0.8 ■ WinPatrol 7.0.1.0 ■ ObjectDock 1.02 ■ Tiger Files Renamer 2.2.6 ■ CSE HTML Validator Lite 3.50 ■ FreeMeter 2.8.0 ■ Local Port Scanner 1.2.2

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

CD-ROM Программы: Neo Tweaker 2.11 ■

fine tune of Windows ■ Tweak UI 1.33 ■ Tweak XP Pro 3.05 Demo ■ X-Setup Pro 6.5

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

CD-ROM Антивирус Касперского, Adobe

Acrobat Reader 6.0, CheMax 4.0 и CheMax Rus 2.7, Dirty Little Helper, DirectX 9.0c, K-Lite Mega Codec Pack 1.03, RAD Video Tools 1.6c, DivX 5.2, WinRAR 3.40 Beta 3, GlobalMania, Magic Trainer Creator, Microsoft .NET, QuickTime 6.5, Winamp 5.0.4.



РАЗДЕЛЫ НА DVD

Темы DVD

Первая тема DVD:

Operation Flashpoint: Finnish Defence Forces

Для одной из лучших игр в жанре тактического 3D-экшена — Operation Flashpoint — вышло немало кампаний, миссий и про-



Третья тема компакта

CD + DVD

FIFA Football 2004: European SuperPatch 2004

European SuperPatch 2004 — поистине великодушное творение для FIFA Football 2004, созданное объединенными усилиями народных умельцев с итальянских сайтов FootballMatch.it и ViveFootball.net. Модификация до неузнаваемости изменяет знакомую игру: новые команды, новые формы, новые лица, новые мячи, новые флаги, новые логотипы, новый геймплей, новое меню — в общем, все новое!

Вот только некоторые нововведения **European SuperPatch 2004**:

- формы всех команд итальянских чемпионатов — Serie A, Serie B, Serie B/C;
- формы всех участников Лиги Чемпионов;
- формы всех сборных-участниц Чемпионата Европы 2004;
- новые команды: Голландия (с новыми формами, флагами, лицами игроков), Латвия, Болгария;
- обновленная расстановка игроков всех итальянских команд;
- новые лица ведущих игроков Серии А — Кака, Манчини, Кассано, Диди, Корради, Мартинс и так далее;
- коллекция новых классных мячей;
- новые флаги всех итальянских команд и всех национальных сборных;
- новые "миниикитсы" всех итальянских команд и всех национальных сборных;
- новые логотипы федераций для всех сборных;
- улучшенный геймплей;
- улучшенное меню;
- новые судейские формы;
- новый ТВ-логотип SKY TV.

Что и говорить, **European SuperPatch 2004** — это настоящий подарок всем любителям футбола и фанатам серии FIFA.

Кстати, не забудьте поставить "Перевод

FIFA 2004" (прилагается к моду), а то разработчики "Европейского суперпатча" так увлеклись его созданием, что заменили язык в меню игры итальянским.



чего добра. Однако по-настоящему глобальных дополнений, которые бы добавляли в игру не только новый сюжет, но и технику, острова, войска и так далее, можно сосчитать по пальцам. Это и не удивительно, так как создание мощного дополнения требует не только изрядного количества времени, но и огромных усилий модмейкеров. Тем паче нам приятно представить вашему вниманию один из лучших модов для Operation Flashpoint — Finnish Defence Forces.

Сказать, что это масштабная работа — значит ничего не сказать, ибо разработчики мода создали, по сути, новую игру на старом движке. Новая кампания, огромный арсенал оружия, а также значительно расширенный и доработанный парк бронетехники. Кроме того, авторы создали несколько островов, на которых и происходит действие. В дополнение ко всему — отличная сюжетная линия, которая захватывает

буквально с первых минут и не отпускает до самого конца игры.

В итоге, можно смело утверждать, что Finnish Defence Forces — один из лучших, если не лучший мод для Flashpoint. Ни в коем случае не пропустите! Увы, но из-за большого объема (около 400 мегабайт) нам приходится выкладывать эту отличную модификацию только на DVD.

Вторая тема DVD: Unreal Tournament 2004: Frag.Ops — The Final Battle

Пожалуй, самая известная модификация для Unreal Tournament 2003 — Frag.Ops — наконец-то была выпущена и для Unreal Tournament 2004, получив название Frag.Ops — The Final Battle.

Frag.Ops — воистину масштабнейший мод, который меняет знакомый UT 2004 до неузнаваемости. На смену разрозненным фантастическим пушкам приходят вполне себе современные стволы вроде АК-74,



М4-A1 и так далее. Всего можно пострелять из более чем 15 видов оружия. Прежде чем отправляться на задание, не помешает нацепить бронешлем, прихватить гранаты и так далее. Разумеется, все это дается не за просто так, а за деньги, которые зарабатываются в процессе боя. За каждый удачный выигранный раунд команда-победитель получает энное количество призовых, которые и нужно тратить на закупку вооружения и амуниции. Кроме того, вождеденные финансы начисляют за уничтожение вражеских солдат. В общем, все как старом добром Counter-Strike.



Разумеется, геймплей Frag.Ops в корне отличается от UT 2004. Хотя местные разборки весьма лихие, однако с серьезной поправкой на реализм происходящего. Скажем, получив очередь из автомата, боец тут же склеит ласты, так как это и было бы в реальной жизни. Поэтому постоянно приходится быть на стороже и внимательно следить за тем, чтобы не попасть в засаду. По большому счету, геймплей Frag.Ops напоминает UT 2004 с изрядной примесью Counter-Strike. Кроме всего прочего, разработчики мода создали нехилое количество карт, переделали звуки, а также добавили новые спецэффекты. В общем и целом, Frag.Ops — это воистину грандиозная модификация, в которую должен сыграть каждый любитель UT2004.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Полная версия игры Ground Control

Полная версия легендарной стратегии Ground Control, которая совсем недавно была переведена в ряды freeware. Разумеется, мы не можем оставить без внимания такое событие — и выкладываем эту отменную игру на наш DVD. Играйте!

Фильм на движке Counter-Strike — Pandoras Box II: Showdown

Оказывается, на основе всенародно любимого Counter-Strike можно создавать не только всякие второсортные игрушки вроде Condition Zero, но отличные фильмы, которые создаются народными умелцами. Pandoras Box II: Showdown рассказывает увлекательную историю, которая вкратце такова: трое террористов, укравших ценное оружие, начинают сражаться между собой за обладание вождеденным трофеем. Фильм под завязку наполнен стрельбой, взры-

вами и даже лихими погонями на машинах! И все это чудо создано на основе и с использованием персонажей Counter-Strike. Отдельных хвалебных слов заслуживает отменный оригинальный саундтрек.



ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИНФОБЛОК

То, что есть всегда

1. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию **Magic Trainer Creator**.

2. Сводная таблица **КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ** и **АНОНСЫ ЧЕМПИОНАТОВ**. Информация о российских внекомпьютерных клубах.

3. Информация о **работавших над CD и DVD**, о **музыке** и о **ролике на CD и DVD**. В общем, всевозможная информация — в ассортименте.

4. Небольшой, но содержательный "хелп" по CD и DVD, в котором описываются возможности и способы их реализации.

5. Блок игроманских статей по MTG.

6. Две статьи "**Эра DVD**", опубликованные в январском и февральском номерах за 2004 год.

То, что есть только на этом CD и DVD

1. Целый мешок, доверху набитый рассказами наших талантливых читателей.

2. Как обмануть соперника при игре в Magic: The Gathering? Статья Антона Курина.

РАБОТА С CD И DVD НАПРЯМУЮ

В корневой директории CD/DVD, в формате **html** лежит "альтернативная" оболочка. Если "основная" оболочка у вас не запускается или глючит — запустите альтернативный вариант.

Подробности о том, того, как с ней работать читайте там же, в **readme**-файле. Там же, если интересно, читайте о том, где на CD и DVD находятся сопроводительная музыка и вступительный ролик.

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-мания", CD и DVD:

Степан Чечулин.

Редактор раздела "Видеомания":

Антон Логвинов.

Программирование CD и DVD:

Ирина Сидорова и **Денис Валеев**.

Дизайн оболочки CD и DVD:

Илья 'J.B.' Галиев.

Над рубрикой "Игровая зона" работали:

Артем Волик, **Андрей Калинин**,

Иван Рожнев, **Антон Таран**,

Степан Чечулин.

Разбор вашего творчества:

Артем Волик.

"Демо-версии", "Патчи" и "Трейнеры":

Степан Чечулин.

"Софтверный набор":

Игорь Варнаровский.

"Драйвера":

Николай Арсеньев.

Над рубрикой "По журналу" работали:

Алексей Кравчун, **Олег Ставицкий**,

Николай Пегасов.

В подготовке CD и DVD принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой.

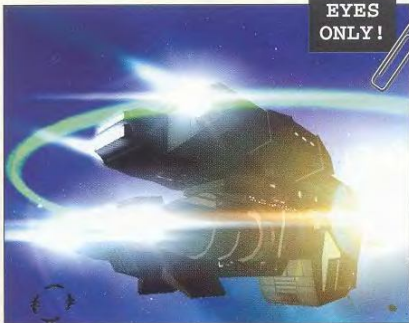


SECURITY FILE # 09/04/94)

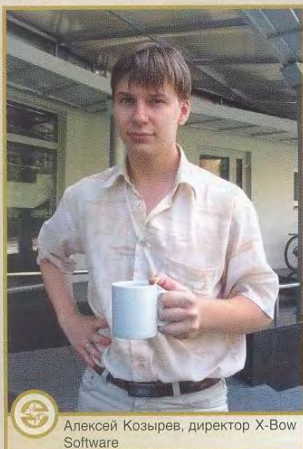
ИЗ ПЕРВЫХ РУК

АВТОСТОПОМ ПО ГАЛАКТИКЕ

"ИГРОМАНИЯ" ПРОВОДИТ ПЛОТНОЕ ЗНАКОМСТВО С ПЕРВОЙ РОССИЙСКОЙ КОСМИЧЕСКОЙ RPG



EYES ONLY!



Алексей Козырев, директор X-Bow Software

"Звездные волки" без особой помпы представлялись на последней КРИ — люди проходили мимо красиво взрывающихся на экране кораблей, смотрели на космос, метеоритные поля, говорили: "аАаа, наш ответ Homeworld? Ну понятно". И шли дальше. X-Bow набирали полные легкие воздуха, счита-

ли в уме до десяти и, улыбаясь, разясняли всем желающим, что космошедевр Relic тут ну совершенно не при чем.

И вот, спустя почти полгода, мы сидим на крыльце офиса компании 1С с продюсером "Звездных Волков", Романом Косенко и директором X-Bow Software, Алексеем Козыревым. Игра вышла на финишную прямую — пока мы пьем кофе и разговариваем, в студии полным ходом идет озвучка, а разработчики заканчивают шлифовать баланс.

Но прежде чем я усядусь за рабочую версию "Звездных Волков", для меня проводят краткий инструктаж перед вылетом. Роман сходу вводит в курс дела: "Во-первых, сразу — тут никакой не Homeworld! Единственное, что нас связывает с ним — это космос. Relic делали чистокровную RTS — с кораблями, ресурсами, юнитами и так далее. Настроил истребителей, обвел в рамку и бросил на врага. У нас же — RPG в космосе. Ты управляешь совсем небольшой командой, каждого члена которой знаешь в лицо. Мы долго думали, как бы правильно описать геймплей "Волков". Пока лучше, что было придумано, — "боевая космическая RPG" — это DTF нас так назвали".

Я, вспоминая рекламный ролик и виденное на КРИ, недоумеваю: "Минутку, но визуально "Волки" один в один напоминают Homeworld! Там даже управление такое же!"

К разговору подключается Алексей: "Все верно, внешнее сходство очевидно. Но дело в том, что по-другому организовать управление в космосе попросту невозможно! Нынешний вариант интерфейса — чуть ли не четвертый. Мы перебрали массу вариантов, прежде чем пришли к тому, что этот все-таки оптимальный. Вообще, мы много чего изменили за два с половиной года разработки. Вот, скажем, физическая модель — это уже третья ее версия."

Я округляю глаза: "Неужели вы не следуете постулатам товарища Ньютона согласно последней моде?"

Алексей: "Почти. То есть изначально мы прикурили ньютоновскую физику и... вынуждены были от нее отказаться — играть было совершенно невозможно. Корабли постоянно сталкивались и разлетались в разные стороны на огромное расстояние. В результате — бой затягивался, а наблюдать за действием можно было только на максимальном удалении. При нормальном положении камеры перед тобой просто периодически проносились то ракеты, то корабли. Поэтому мы несколько скорректировали ньютоновскую физику и добавили трение, для того чтобы объекты корректно тормозили. В результате, сейчас у нас разумный баланс между зрелищностью и реализмом."

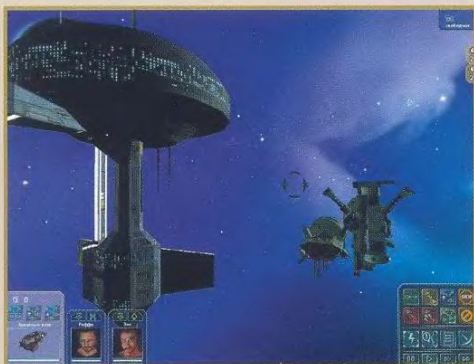
Скорректированная ньютоновская физика, RPG, трение... у меня в голове все эти



Знакомьтесь - материнский корабль собственной персоной.



Метеоритное поле здесь - не больше, чем декорация.



хоньку начинает перемешиваться. Алексей добавляет к этой картине еще один живописный факт: *"Вообще, концептуально игра вобрала в себя очень многое... есть что-то от Аллодов", что-то от MechWarrior. Сражения же сильно напоминают воздушные схватки — корабли заходят друг другу в хвост и так далее...".*

ВНУТРЕННЕЕ ПРОСТРАНСТВО

После этих слов окончательно запутанного меня чуть ли не в полуобморочном состоянии усаживают за компьютер, на котором запущена самая что ни на есть последняя версия "Звездных волков". Я начинаю новую игру и... оказываюсь в меню, которому действительно позавидует любая заправакская RPG. Несмотря на сложносочиненную концепцию, опытный игрок без труда разберется, что в "Звездных волках" к чему.

Первая стадия — генерация вашего персонажа. Тут вам надлежит сделать выбор, который впоследствии не подлежит изменению — определить собственную специализацию. Варианты следующие: "пилотирувание", "ракеты", "системы" и "стрельба". В зависимости от вашего выбора, герою откроется определенное дерево возможностей, подлежащих изучению.

Вообще, за внешней узнаваемостью "Волков" скрывается лаконичная и довольно оригинальная ролевая составляющая. Да, здесь есть привычные очки опыта, но вы не раскидываете их, как это обычно бывает, увеличивая, скажем, "меткость" на три процента, а "скорость перемещения" — на пять. Выбирая, например, "прокачать наведение", вы получаете соответствующий бонус, тратите определенное количество опыта и открываете себе дорогу к дальнейшим возможностям. Все это аккуратно организовано при помощи древовидной системы (ближайший ориентир — де-

рево технологий в Battle Realms) и не вызывает никаких вопросов. После того, как с вашей профориентацией будет покончено, игра заботливо предложит укомплектовать материнский корабль и, собственно, истребитель, на котором герою предстоит летать. На последнем имеет смысл остановиться поподробнее.

Материнский корабль — это еще одна причина, по которой "Звездные волки" ассоциируются у широких народных масс с Homeworld (все, разумеется, помнят их роскошный Mothership и первый облет камеры вокруг него). В случае с "Волками" все немного иначе. Во-первых, он ничего не производит — в проекте X-Bow, напоминаю, нет места сбору ресурсов и строительству. Во-вторых, он в разы мощнее ваших истребителей — по всему периметру этого исполинского сооружения вы волны расставите орудия (разумеется, какие вам заблагорассудится), а сам корабль можно укомплектовать различными системами (одни будут усиливать его энергетическую защиту, другие — отклонять ракеты, и так далее). Наконец, в третьих — ваши персонажи могут в любой момент залететь внутрь материнского корабля для скоростной

перекомполяции (которую надлежит прихватить с собой).

Итак, после того, как материнский корабль и истребители упакованы, мы переходим в финальное меню. Здесь в игру неожиданно вступает атмосфера — в виртуальном почтовом ящике лежит электронная почта от друзей. Тут же можно ознакомиться со свежими межгалактическими новостями (которые зачастую не имеют прямого отношения к происходящим в миссиях событиям, но, как выражаются наши западные коллеги, создают правильные бэкграунд). Однако то, что я обнаружил на этом же экране, повергло меня в культурный шок — игра заботливо предлагала мне выбрать... миссию! Миссионная структура в RPG? Исполненный искреннего непонимания, я воздеваю глаза к Роману и Алексею, которые, казалось, только этого и ждали. Алексей: "Несмотря на то, что концептуально у нас RPG, пусть и космическая, структурно мы решили разбить ее на миссии. Это, однако, не значит, что у нас все так линейно. Дело в том, что, кроме обязательных заданий, которые продвигают игрока по сюжету, в игре есть масса побочных миссий. Если вы



По внешнему виду корабля можно определить, что за оружие установлено у него на борту. Прелести современных технологий.



ДОБАВЛЮ ЗАДАНИЕ: Прибыть в точку Альфа

Подобные кадры "Звездные волки", не напрягаясь, генерируют в количестве сто штук в минуту.

поставите себе цель пробежать игру за несколько дней — пожалуйста! Но какой в этом смысл? Гораздо интереснее прокачивать персонажей, погружаться во вселенную с головой, читать новости и так далее. Вон, сюжетную линию того же *Morrowind* при желании можно пройти за несколько часов или около того. Но люди, при этом, играют в нее до сих пор — им интересен мир, интересно в нем жить. То же самое и у нас. От "Волков" каждый может получить то, что он хочет."

Более того, даже в обязательных миссиях встречаются побочные задания. Так, скажем, представители какой-нибудь орбитальной стан-

ции могут попросить вас за отдельную плату отвезти ценный груз в отдаленный уголок карты (где на нашу честную компанию, разумеется, нападут пираты). Подобные вещи в "Волках" происходят сплошь и рядом — за кажущейся простотой скрывается вполне себе масштабный проект. Дело в том, что каждый ныряет в игру ровно настолько, насколько он хочет.

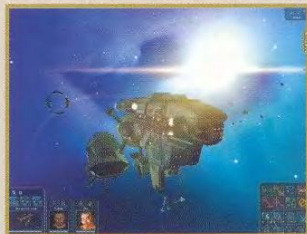
ВРАГ МОЙ

Когда я наконец добирался до собственно геймплея, то передо мной в полный рост встал... *Homeworld*. От визуального сходства отделяться невозможно — в данном случае это

комплимент. На фоне, мягко говоря, нестыдного космоса и бликующего солнца из огромного портала выплывает материнский корабль, а за ним следуют два истребителя, за которыми тянется тот самый инверсионный след. С технической точки зрения "Волки", в принципе, не поражают ваше воображение, но движок справляется с главным — не разрушает атмосферу. Исполнинские модели космических станций и порталов смотрятся на твердую пятерку. Сигнальные огни по периметру материнского корабля исправно моргают и переливаются. Миниатюрные пушки честно вращаются. А взрывающая волна, которая расходится внушительным кругом, так и вовсе хороша.

Ностальгия и прошлый опыт в такие минуты дают о себе знать. Зато любой, кто знаком с шедевром Relic не понаслышке, почувствует здесь себя как дома. Напоминаю, что концептуально "Звездные волки" играют абсолютно по-другому, но главное — местный космос кажется каким-то до боли знакомым и обжитым.

С точки зрения геймплея, перед нами действительно космическая боевая RPG. То есть принцип "резиновой рамки" надлежит оставить на входе — тут совсем другое кино. Местный экшен выглядит следующим образом: как только на горизонте появляется несколько вра-



ОБСТАНОВКА

Основная сюжетная линия "Звездных волков" развивается внутри серьезно проработанной игровой вселенной. Как и в случае с геймплеем, нельзя сказать, что X-Bow придумали что-то из ряда вон — все эти корпорации, борьба за уран и враждебные машины уже фигурировали в тысяче и одной sci-fi игре. Однако, соединяя знакомые нам ингредиенты, разработчики умудряются выстроить вполне убедительный мир, которому — а это главное — веришь.

Итак, формально в космосе (вернее, в разведанной его части) всем управляет насковз коррумпированная Империя. На службе у этой самой Империи находится военный флот и присматривающие за порядком патрули. На деле же, — вся экономика находится в руках трех корпораций:

USS



Они держат впрямичеки все руки производство, промышленные заводы, а также орбитальные и перерабатывающие станции.

INOCO



Вся научно-исследовательская деятельность контролируется Inoco. Высокие

технологии, разработка новых кораблей и систем — все это их вотчина. держат в своих руках они.

ТРИАДА



Профиль "Триады" остается для нас загадкой. Однако достоверно известно, что эта корпорация имеет недвусмысленные связи с преступным миром.

Итак, Империя существует лишь формально и находится в затяжной борьбе с контролирующими обстановку корпорациями. Последние в свою очередь постоянно норовят выпендиться друг другу в глотки.

Ситуацию усугубляют промышленные пираты — они нападают на конвои, убивают патрули и так далее. Империя настолько не в состоянии контролировать их, что учреждает награду за поимку космических флибустьеров — для этого необходимо предоставить спасательную капсулу с пилотом внутри. Мы начинаем игру как один из таких "охотников за головами" (пираты, как водится, пожгли табельный звездолет и чудом оставили вас в живых). Кровавая месть в таком случае — лучшая мотивация.

Но и это еще не все. Во-первых, события разворачиваются на фоне урановой лихорадки — этот ресурс является редким и дорогостоящим. В результате независимые добытчики, которые работают в участках космоса, находящихся вне контроля Империи,

делают на уране большие деньги. Разумеется, подобные районы кишат пиратами и, конечно же, там окажемся и мы.

Итак, суммируем. Урановая лихорадка, бессильная империя, корпорации и засилье пиратов. Неплохо для одной игры, верно? Так вот, на этой жизнерадостной ноте к действию подключается... еще одна враждебно настроенная абсолютно ко всем сила.

БЕРСЕРКИ

Если вы вдруг подумали о Фреде Саберже и его "Берсеркере" — совершенно правильно сделали.

Итак, в какой-то момент один из мейнфреймов корпорации неожиданно вышел из-под контроля и стал действовать как самостоятельный разумный организм. Обойдя службу безопасности, он похитил корабль и в срочном порядке скрылся в неизвестном направлении. Пока ученые задумчиво чесали затылки, на колонии Империи неожиданно было совершено нападение — киборги оперативно пожгли дома и наслали на людей армаду робототехники. Это были космические корабли, начиненные ядерными зарядами. Людям чудом удалось отбиться и отогнать берсерков, однако те периодически дают о себе знать — люди регулярно натываются на базы разумных роботов, а игрок уже во второй миссии сталкивается с их представителями.



гов, вы срочно ставите паузу, во время которой в "Волках" можно отдавать приказы. Далее вы популярно разъясняете своим подчиненным, как и кого им надлежит атаковать. У каждого космического корабля, во-первых, числится так называемый "special", который вы можете включить один раз за сражение. Во-вторых — количество амуниции на борту истребителей строго ограничено, поэтому в конкретной схватке вы можете приказывать кому-нибудь из команды приберечь, скажем, самонаводящиеся ракеты. Итак, во время паузы происходит два момента — раздача приказов и менеджмент подчиненных. Разумеется, вы можете просто обвести всех зеленой рамкой и бросить в гущу сражений, как попытаться сделать я при первой же схватке. Итог? Два шушлых пиратских корабля умудрились убить одного из членов моей команды и испустили дух только после того, как в дело вмешался мой mothership. Поэтому тактика в "Волках" — это далеко не пустой звук.



И это, между прочим, еще не самая большая космическая станция.

Конечно, первые миссии выглядят несколько пустовато — ваша партия насчитывает всего пару "зеленых" пилотов, умений у них — чуть, а бортовое вооружение способно нагнать разве что какую-нибудь межгалактическую блоху. Враги, впрочем, выглядят не многим лучше. Но уровню к седьмому на экране начинает происходить форменное светопреобразование. Несколько кораблей включают свои specials (например, "снайперский выстрел" или "воодушевление"), кто-то выпускает самонаводящиеся ракеты, а пространство вокруг становится расчерчено десятками инверсионных следов. Голливуд в такие минуты если не икает, то нервно почесывается — совершенно точно. Плюс, местная вселенная аккуратно обрастает любопытными подробностями. Появляются берсерки — враждебно настроенные по отношению к человечеству машины, между миссиями вы читаете свежие новости, выполняете побочные квесты и миссии, в надежде накопить на дорогостоящую систему для вашего нового истребителя...

■ ■ ■

"Звездные волки" — удивительная игра. Казалось бы, ничего принципиально нового X-Wow не придумали. Они взяли управление и визуальную часть из Howeworld, добавили к ней классическую RPG-систему, приправили это все позимизованным чуть ли не из RTS деревом технологий и перенесли действие в космос. Итог? Проект выглядит совершенно самобытно. Когда все компоненты наконец соединяются вместе, на свет рождается совершенно уникальный котейль. Главные его составляющие — тактика, RPG-начинка и проработанная вселенная. Плюс, разумеется, космос, по которому мы, как выяснилось, успели соскучиться. Главная задача X-Wow сейчас — грамотно сбалансировать конечный продукт. Идея, атмосфера и декорации работают отлично. Если тактика сможет продергать нас с вами у экрана хотя бы первые миссии пять, соскочить будет уже невозможно. О своих ощущениях от конечного продукта мы поделимся с вами уже в следующем номере. ■



ОРУДИЯ ТРУДА

Как вы помните, "Звездные волки" дают вам заветную возможность основательно покопаться "под капотом" своего звездолета. Местный магазин классифицирует ассортимент следующим незамысловатым образом: "Большие пушки", "Малые пушки", "Ракеты" и "Системы". И если с первыми тремя позициями все более-менее понятно, то на "системах" стоит остановиться поподробнее. Каждый корабль имеет один или несколько слотов, куда вы можете устанавливать специальные устройства. Благодаря им истребитель будет быстрее летать, отклонять выстрелы ракет и так далее. Подобных систем в игре — великое множество. Фокус заключается в том, что, если у корабля всего один слот для "систем", то вы будете регулярно мучиться вопросом, какую из них установить перед конкретной миссией.

Что касается самих летательных аппаратов, то их тут, как нетрудно догадаться, море. Истребители первого и второго поколения будут толкаться на прилавке и активно конкурировать за ваши кровные кредиты. Мы отбрали самые внушительные образчики из местного космопарка.

ЯРИ



Несмотря на то, что перед вами — самый слабый из всех возможных кораблей, пригладитесь к нему как следует. Потому что именно он окажется самым

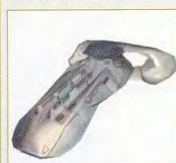
первым истребителем, на котором полетит главный герой и который проследует с вами по первым миссиям. Также стоит на вооружении у космического патруля.

ЗСКАЛИБУР



Все просто — перед вами лучший истребитель первого поколения. Имеет внушительное количество слотов для оружия и целых два отсека для "систем".

БУРЕВЕСТНИК



Легкий истребитель второго поколения. Высокая скорость, а также подозрительно знакомый дизайн (горячий приват "Звездным войнам"!).

ТИГР



Тяжелый истребитель третьего поколения. Составляет основу истребительных сил флота. Не находится в свободной продаже.



SECURITY FILE # 09/04/84)

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Я, РОБОТ

“ИГРОМАНИЯ” ТЕСТИРУЕТ НОВЫЙ БЛОКБАСТЕР ОТ АМЕРИКАНА МАКГИ



EYES ONLY!

Scrapland изначально метил в культовые проекты. Не те, что продаются многомиллионными тиражами и вытесняют *Far Cry* с первых строчек хит-парадов, а те, что собирают несколько тысяч поклонников по всему миру и встают на одну полку с “Вангерами”. Детективная история с убийством на планете роботов, поданная с юмором и соответствующими диалогами, — согласитесь, на такие игры не размещают предварительные заказы в интернет-магазинах и ради них не несут бабушкино серебро в ближайший ломбард.

Но не тут-то было. Сначала выяснилось, что команда разработчиков, студия **Mercury Steam Entertainment**, практически целиком составлена из сотрудников почившей **Rebel Act Studios**. Последняя, напомним, ответственна за появление лучшего мачо-экшена в истории игроиндустрии, — *Severance: Blade of Darkness*. Того самого, где троллю можно было с разбега перерубить ноги, где были лучшие в мире схватки на мечах и где, наконец, присутствовал такой драйв, что за ушами свистело. Потом подшефная студия великого и ужасного Тревора Чана (**Seven Kingdoms, Capitalism, Enlight Software**, пригнала Scrapland у себя на груди. И вот, буквально несколько месяцев назад, с проектом произошла очередная метаморфоза — ее продюсером стал... Американ МакГи (если вы — о ужас! — случайно не знаете, кто это — срочно см. нашу врезку!). Так что официальное название героя этой статьи отныне звучит так: **American McGee Presents:**

Scrapland. Наконец, в довершение ко всему, выяснилось, что компания “Акелла” купила права на издание игры на территории России. По этому поводу мы в срочном порядке соорудили экспедицию в офис российского издателя, осмотрели рабочую версию Scrapland и имеем предьявить следующее — перед нами лоснящийся и играющий на публике высокополигональными моделями хит. В комплекте с абсолютно культовым сюжетом и вселенной, оказывается, идет отменный геймплей и совершенно роскошная графика. Эксклюзивные подробности, как водится, только у нас.

ФУТУРАМА

Scrapland удивительным образом напоминает закрытый студией **Fox** гениальный мультсериал **Futurama**, за авторством Мэтта Грининга (**Matt Groening**), создателя “Симпсонов”. Екидный юморок в духе Вуди Аллена плюс — потрясающая вселенная. То же самое и здесь. Scrapland (дословно — “Мусорная страна”) — это планета, целиком и полностью состоящая из роботов. Они всеми формами своей цельнометаллической души ненавидят людей, именуют их не иначе, как “комки слизи” и живут своей робо-жизнью. Разумеется, населяющие Scrapland роботы нарочито человечны — у них свои эмоции, свои интриги, свои красоты и, конечно, свои злодеи. Разработчики не отказали себе в удовольствии, и разыграли историю об убийстве в городе эксклюзивных железяк по



всем канонам жанра — с саркастическими диалогами, здоровой долей идиотизма и соответствующей интригой.

Итак, на Scrapland прилетает D-Tritus, очередной робот, который ищет работу. Первый же разговор со встроившим рядом с дверью глазом выглядит примерно следующим образом:

— Привет, не могли бы вы открыть дверь?

— Разумеется, это моя работа — открывать дверь, для этого меня сделали.

— Ага, круто.

— Но сначала вам стоит прослушать информацию о Scrapland!

— Эээ... ну, окей.

И дальше в таком духе. Разумеется, роботскости сверкают хромированными формами, полицейские грозят вам форматированием в случае правонарушения и так далее. Юмор Scrapland по-голливудски яркий и, вместе с тем, по-европейски ненавязчивый. Удивительное сочетание.



We're short of equipment. There's only one camera left, the one nobody's ever wanted. You'll have to manage.

Самые неприличные ракурсы этой красоты мы, извините, оставили за кадром — ждите полной рецензии.



fate at the end of time? Why does my mind shiver as I face this undeniable evidence? If I could only touch eternity for an instant and thus understand...

Некоторые работодатели в перерывах разыгрывают сценки из Шекспира. Это, кстати, не шутка.



Это здание до боли напоминает Trop 2.0, что в данном контексте является комплиментом.



Честные глаза и глукое стучание ладонью по груди не помогут главному герою заполучить интервью.

Первые минут десять игры недвусмысленно указывают на то, что нас ждет концептуальная аркада в духе какой-нибудь **Beyond Good & Evil**. D-Tritus бегает по регистрационному блоку, знакомится с правоохранительными органами, проходит регистрацию и пожимает руку своему агенту по трудоустройству. При этом, практически всю вступительную часть вы проведете с открытым ртом, потому что уровень детализации окружающего пространства — фантастический. За окном станции пролетают метеориты, персонажи отбрасывают удивительные тени, а модели заставляют недобро коситься в сторону, извините, **Doom 3**.

Итак, главному бегает по базе, знакомится с миром и получает работу журналиста (диалог в службе по трудоустройству — чуть ли не самый смешной за этот год). Тут сценаристы выводят на сцену еще несколько персонажей. Среди прочих — механик, который собирает вам ваше первое... транспортное средство.

В этот момент у Scrapland неожиданно открывается второе дно — аркадные полеты на разномастных девайсах по фантастически проработанному городу. Ближайшая ассоциация — кадры воздушной погони из **"Пятого Элемента"** Люка Бессона. Перед глазами со скоростью света пролетают крыши домов, тоннели, другие "машины", что-то слева со всего маху врывается в соседа по тоннелю, завязывается перестрелка....

Scrapland — первая, после Half-Life, игра,

которая настолько увлекает сама по себе, что совершенно не замечаешь, как тебе по чайной ложечке скармливают сюжетную линию. D-Tritus прилетает в офис своего работодателя и получает первое задание — взять интервью у Архиепископа. Последний являет собой некое подобие мэра города и управляет Великой Базой Данных (она же Great Database). В этом архиве хранятся образы всех жителей Scrapland. Поэтому, когда кто-нибудь из роботов погибает, Архиепископ (за внушительную плату, разумеется), восстанавливает несчастного. Конечно, никакого интервью нашему герою не дадут — его разворачивают безо всяких комментариев. А в эту же ночь хозяйственника и управляющего над удивленным в собственном масляном джакузи. Более того, при попытке восстановить вождя, выясняется, что его образ исчез из Великой Базы Данных. А так как последний, кто вступил в конфронтацию с мэром, был наш герой, то нетрудно догадаться, что именно на него падает подозрение в убийстве. Это, собственно, и есть завязка Scrapland. Рассказать большее — сродни преступлению.

Главная прелесть проекта в том, что ожидаемый, в общем-то, сюжетный поворот с убийством превращается в сюрприз, потому, что большую часть времени вы проводите, созерцая местные красоты и исследуя возможности окружающего мира. То есть игра сама по себе увлекает настолько, что разработчики буквально силой заставляют вас вернуться на сюжетные рельсы.

КОРОТКОЕ ЗАМЫКАНИЕ

Когда вы уже примерно представляете себе, что летая часть будет проходить под знаком диалогов, Scrapland выкидывает еще один фокус: D-Tritus обретает возможность загружаться в Великую Базу Данных при помощи специальных терминалов и... вселяться в любого робота! Каждая железка, оказывается, обладает своими уникальными возможностями, которые активируются по нажатию специальной клавиши. Скажем, сам герой умеет пролетать через сонмы врагов со скоростью света, а его агент по трудоустройству извергает из груди спящих окружающих свет.

Более того, в какой-то момент становится очевидно, что город населен совершенно безумным количеством разнообразных персонажей. Все они так или иначе предлагают заработать деньги. На последние можно приобрести и всячески улучшать свой летательный аг-



регат, навешивать на него новые орудия смертоубийства, с которыми потом, гораздо легче выигрывать гонки (yncl я вам ничего не говорил). В результате, из сюжетного action/adventure, Scrapland делает шаг в сторону... GTA. Через какое-то время D-Trius, кстати, научится брать и использовать чужие стои...

На воздушных схватках стои остановиться полпробнее. Когда вы впервые окажетесь в городе, то обретете давно забытое чувство — в Scrapland, кажется, можно играть чуть ли не вечно. Разумеется, после пары облетов, местность более-менее запоминается, но потрясающая архитектура и какая-то запредельная детализация окружающей среды остаются. Город действительно живет своей жизнью — снуют туда-сюда курьеры, полиция потчует очередного правонарушителя самонаводящимися ракетами, едут по своим делам тысячи роботов. Но настоящая свистопляска начинается, стои вам ввязаться в гонку или какую-нибудь перестрелку. Корабль то

ныряет в тоннель, то чудом уворачивается от снопа выстрелов, то, получив повреждения, начинает тряситься... а когда вы, на последнем турбо-ускорителе, уходите от трех ракет и, проскочив в узкий проход между двумя зданиями, теряетесь в общем потоке, в Scrapland выявляешься окончательно и бесповоротно. Визуально все это выглядит чуть ли не лучше, чем у того же Бессона — во время ожесточенных схваток плотность спецэффектов на квадратный сантиметр экранной площади начинает зашкаливать. Плюс — не забывайтесь, что с каждым агрейдом все это действие умножается на два — у D-Trius'a появляются больше оружия, больше возможностей и, соответственно, больше врагов.

Стоит вам пресытиться этим абсолютно голливудским действием, как Scrapland предлагает пробежаться пешком, скривляем очередную сюжетную порцию или разряжает обстановку парой искрометных диалогов. Игра построена на очень грамотной комбинации

пеших этапов, воздушного экшена, детективного сюжета и изобретательного юмора. Плюс — все это действие происходит в абсолютно голливудских декорациях и обставлено с высокобюджетными спецэффектами.

■ ■ ■

Scrapland делается по беспронгизному рецепту — юмор, сюжет, грамотные разработчики, именитый продюсер, современный движок, крепкий геймплей — все, казалось бы, на месте. По мне так игра уже хоть сейчас готова на полки. Однако, релиз запланирован на 2005 год — сейчас вовсю идет шлифовка баланса и изгоняются мелкие баги. Плюс, Mercury Steam задумали Scrapland как проект с открытой архитектурой. Эта информация озвучена официально — вместе с игрой мы получим инструментальный для создания модов и собственных сценариев, который будет поддерживаться непосредственно разработчиками. Воистину, сказка, а не игра. ■

АМЕРИКАНСКАЯ МЕЧТА



Американ МакГи

Американ МакГи (American McGee) — практически живое воплощение американской мечты. Он начал свою карьеру простым дизайнером уровней (которые, впрочем, впоследствии были признаны лучшими) в id Software. Именно по его локациям мы бегали в DOOM 2, Quake и Quake 2. Затем, уже в составе Rouge Entertainment, он делает свой единственный и самый громкий проект

— культовую American McGee's Alice. Если вы вдруг не играли в этот волный пересказ карловской «Алисы в Стране Чудес» — рекомендуем в срочном порядке обновить матчасть. Можно по-разному относиться к Alice, но бесполезно спорить с тем, что эта игра — торжество дизайна. Мало кто забудет черно-белые



City of the Dead

этапы и раскачивающиеся здания. Несмотря на то, что коммерческий успех проекта остался под большим вопросом, его слава долетела до самого Голливуда. В результате, студия Dimension Films приобрела права на экранизацию игры, а съемки были поручены Уэсу Крейвену («Крик», «Кошмары на улице язов», «Люди под лестницей»). Окрыленный успехом, МакГи анонсировал сразу

два проекта: American McGee's Oz и American McGee's Grimm — упражнения на тему «Волшебника Оз» и сказок Братьев Гримм, соответственно. Причем, по первой игре также был запланирован фильм.

С этого момента МакГи пропал и от него лишь периодически доходили слухи разной степени достоверности — то Милла Йовович, якобы, согласилась играть Алису в экранизации, то сам Американ подался на телевидение... но — ровным счетом ничего определенного. Пока, буквально пару месяцев назад, от Enlight не поступило информации о том, что Scrapland отныне именуется American McGee Presents: Scrapland, а наш герой стои у руля и вовсю продюсирует игру. Мы подумали, что это — лучший момент для того, чтобы расспросить МакГи о его проектах, о том, как он, собственно, оказался в компании Трево Чана и, вообще, о том, как у него обстоит дела.

[Игорнания]: Приветствуем! Первый вопрос, который нам, буквально, не дает спать по ночам — как вышло что ваие имя вдруг, оказалось в названии Scrapland?

[Американ МакГи]: Я знал Трево Чана, руководителя Enlight, уже много лет и, ели честно, мы уже давно планировали работать вместе. Так что это, можно сказать, сбывшаяся мечта. И Scrapland — первый проект, который я продюсирую для Enlight. Официально моя должность так и звучит — «исполнительный продюсер».

[И]: Чувствуем, вы споетес. Хорошо, а каково было ваие мнение об игре до того, как вы подключились к разработке? И какие, кстати, изменения были внесены под вашим чутким руководством?

[AM]: О, я прошел все стадии — от стороннего наблюдателя до активного участника процесса и фаната игры. Что меня больше всего порадовало в Scrapland — его оригинальность во всем — от геймплея до сюжета. Что касается изменений — то, игры всегда через них проходит. Сейчас мы подкручиваем баланс, работаем над саундтреком и диалогами — делаем игру чуть более доступной широким народным массам. Вообще, когда я только увидел



American McGee's Alice

Scrapland — я понял, что просто обязан участвовать в проекте.

[И]: Кстати, о проектах. Не расскажете, как там дела с American McGee's Oz?

Oz готова примерно на 30%. Сейчас мы немного сбили обороты и возобновили работу в полную силу, как только одноименный фильм запустится в производство. Что касается других моих проектов, то, совместно с Джорданом Ромеро (культовый режиссер хоррор-фильмов, автор легендарного «Рассвета мертвецов» (1978) и «Ночи живых мертвецов» (1968)), мы пытаемся с Джомом Ромеро) работать над игрой City of the Dead, а также над экшеном Bad Day LA. Про первый пока ничего не могу сказать — у нас даже нет издатели, а вот Bad Day LA будет таким блокбастером в духе Metal Honor.

Мы также работаем еще над целым рядом проектов, но по их поводу я ничего не могу сказать...

[И]: Orol Hy, pPaz уж мы заговорили о кино — что там происходит с фильмом по «Алисе»?

Ну, он все еще в разработке. Если честно, мы сейчас ищем новую студию.

[И]: Печально. Ну что ж, напоследок — традиционный вопрос, который мы задаем всем, без исключения — что вы думаете по поводу российской игровой индустрии?

[AM]: Я считаю, мы отлично вписались в общую струю. Приятно видеть, что у нас там, в холодной России, есть не только свежие идеи, но и талантливые разработчики!

[И]: Рад слышать Спасибо за ответы и удачи с вашими многочисленными проектами!

[AM]: Всегда пожалуйста! Передавайте привет российским геймерам!

P.S. Официальный сайт Американ МакГи — www.americanmcgee.com.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

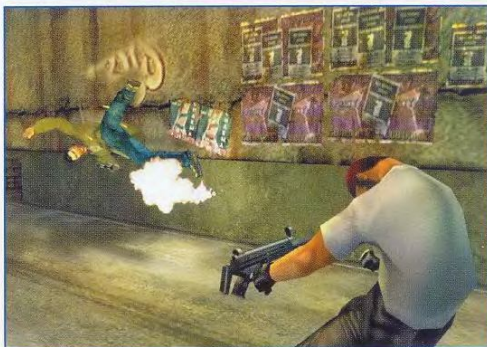
E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Рубрику подготовил: Игорь Варнавский

TimeGate Studios напирает на невероятную продвинутость искусственного интеллекта, который, дескать, умен как никогда. Юниты научились отличать технику от пехоты, поэтому ни один солдат в здравом уме и трезвой памяти ни за что не будет расстреливать танк из автомата, а попытается потихоньку подорвать его гранатой. Несказанно радуется появление боевых кораблей (увы, выглядят они не столь внушительно, как хотелось бы), которыми большинство разработчиков почему-то всегда пренебрегает. По всей видимости, морские юниты были введены в игру, в первую очередь, для моделирования операции "Оверлорд" — той самой высадки в Нормандии (да, я понимаю ваши чувства и с удовольствием высказал бы по этому поводу все накопившееся — но цензура, увы, не пропустит). Разработчики не скрывают, что источником вдохновения для них были "Спасение рядового Райана", **Medal of Honor** и **Call of Duty**, поэтому обещают сделать игру максимально зрелищной и кинематографичной. В последнее верится с трудом — это все-таки не Rome: Total War, масштабы явно не те.

DEAD TO RIGHTS II: HELL TO PAY

Жанр: Экшен Издатель: Namco Разработчик: Namco Homebrew Похо-
жесть: Dead to Rights, Max Payne Системные требования: Не объявлены
Мультиплеер: Нет Дата выхода: Февраль 2005 года

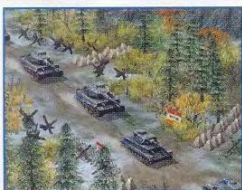


Самый известный и, по сути, единственный клон **Max Payne** продолжает следовать в кильватере своего кумира. Первая часть копировала стилистику **Max Payne** едва ли не подчистую. Вторая серия дублирует **Max Payne 2** с наименьшим усердием. Это еще более мрачная "film noir story" (без "love" — хотя... чем черт не шутит) о Джеке Слейте, который, как известно, в одиночку сражался со всем преступным миром города Grant City. После событий, имевших место в первой части, наш герой ушел из подразделения К9 и уехал, поклявшись никогда больше не возвращаться в родной город. Правило "никогда не говори никогда" сработало через год: узнав о том, что его племянницу изнасиловали, Джек отправляется в Grant City и недолго думая убивает гада. К несчастью, насилие оказалось главарем одной из крупнейших преступных группировок, и теперь на героя началась настоящая охота...

Все инновации носят экстенсивный характер. Все тот же экшен от третьего лица, приправленный slo-mo, маловняемой камерой и зрелищными рукопашными схватками. В режиме замедления времени теперь можно использовать новый трюк — обстрел на 360 градусов. Алгоритм автоприцеливания был немного доработан, а набор смертоубийственных приемов — существенно расширен (один только процесс отъема оружия в **Dead to Rights II** можно провести двадцатью пятью способами!). Интерактивность локаций повысилась, так что теперь можно не только баловаться с канистрами и огнетушителями, но и, страшно сказать, подрывать автомашины, за которыми прячутся супостаты (то же са-

AXIS AND ALLIES

Жанр: Стратегия Издатель: TimeGate Studios Разработчик: TimeGate Studios
Похожесть: "Блицкриг", "В тылу врага", Codename: Panzers Системные требо-
вания: Не объявлены Мультиплеер: Интернет, локальная сеть Дата вы-
хода: Ноябрь 2004 года



Писать о стратегиях, посвященных Второй Мировой, — занятие в высшей степени благодарное. За годы существования игровой индустрии разработчики всех стран наклепали такое количество WW2-стратегий, что описание каждого нового экземпляра превращается в игру "отыщи полтора отличия". В данном случае долго искать это самое отличие не пришлось: **Axis and Allies** основана на одноименной настольной игре, поэтому неудивительно, что "реальное время" в ней уживается с походным режимом. Организовано все это на манер **Rome: Total War** и **Telladar Chronicles** — на карте мира вы перемещаете свои армии, а когда на их пути встречается противник, действие переносится в стандартную для RTS изометрию, где и решается исход сражения. В принципе, следить за каждым боем необязательно (компьютер может просчитать исход каждой схватки автоматически), однако делать это настоятельно рекомендуется, поскольку играть на плоской карте в усеченный вариант хардкорной **Hearts of Iron** — удовольствие еще то.

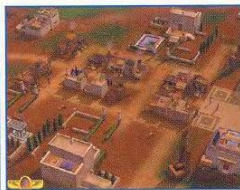
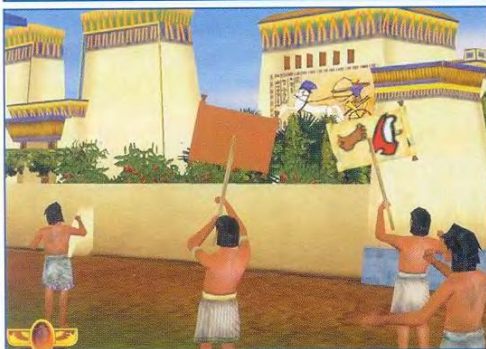
В остальном же игра практически ничем не отличается от аналогичных проектов: историческая достоверность, наличие пяти кампаний (за Германию, Японию, СССР, США и Великобританию), набор опыта юнитов и многое-многое другое. К ваящему неудовольствию любителей "облегченных" стратегий, освобожденных от экономических элементов, **Axis and Allies** непонятно зачем взвалил на наши плечи обеспечение войск аммуницией и топливом.

мое, впрочем, могут сделать и сами противники). Собака по кличке Тень по-прежнему в строю и будет радовать нас своим появлением на поле боя намного чаще. Дурящие мини-игры, безумно раздражавшие в оригинале, к сожалению, останутся, но авторы уверяют, что на этот раз они будут проще и логичнее. Стелс-элементы — еще одно колесо в телеге Dead to Rights — тоже живы, и упразднить их разработчики не намерены.

О графике говорить даже как-то неудобно: когда игра, выходящая в 2005 году, визуально уступает седовласому Max Payne — это, извините, уже слишком. Анимация, правда, стала заметно лучше, но общей картины это особо не меняет. Будет ли второе выступление Джека Слейта на PC удачнее первого, мы сможем узнать уже в следующем феврале.

■ IMMORTAL CITIES: CHILDREN OF THE NILE

Жанр: Экономическая стратегия **Издатель:** Myelin Media **Разработчик:** Tilted Mill Entertainment **Пожожесть:** Pharaoh, Caesar **Системные требования:** CPU 800 MHz, 128 (512) Mb, 32 (64) Mb Video **Мультиплеер:** Нет **Дата выхода:** Ноябрь 2004 года



Impressions Games стараниями Vivendi ушла на дно, но дело ее живет. Tilted Mill Entertainment, основанная выходцами из Impressions, делает то, что у оригинальной студии получалось лучше всего (Caesar, Pharaoh, Zeus, Emperor; вспомнили?) — экономическую стратегию. Формальный дебют называется Immortal Cities: Children of Nile.

Авторы свято уверены, что их игра произведет настоящую революцию в жанре градостроительных стратегий. Их уверенность объясняется принципиально новым подходом — Immortal Cities концентрируется на... людях. Каждый человек обладает своим именем, характером и строит свою жизнь не по указке курсора, а в соответствии со своими желаниями и надобностями. Люди возводят жилища, формируют семьи, находят работу по вкусу и самостоятельно решают собственные проблемы. Допустим, если кому-то из ваших подданных понадобился новый ковер, он действительно выйдет из своего дома и направится в сторону лавки, где их продают.

Население не отличается особой преданностью власти и при случае всячески уклоняется от уплаты налогов (решить эту проблему можно посредством налоговых инспекторов). Однако все, разумеется, хотя жить в мире и безопасности, что потребует от вас больших расходов на поддержание боеспособности армии и организацию сил правопорядка. Разгул преступности и злостное игнорирование требований населения может привести к восстанию и свержению вашего режима. Повысить свой рейтинг также можно за счет строительства храмов, пирамид и других пафосных сооружений. При низком рейтинге вы, может быть, и сможете избежать восстаний и дожить до глубокой старости, но вашему нас-

долина ТЪМЫ



Новая стратегия в реальном времени уносящая Вас с головой в мир фэнтези

Добро пожаловать в мистический мир Долины!

В мир, где добро всегда сплело на страже зла. В мир, где леса были полны зверей и птиц, а земли были богаты урожаем. В мир, где не знали воин и все были счастливцы...

И вот однажды тьма накрыла Долину... И явился Демон Тьмы! Войско его не знало страха, и никто не был способен его остановить, так как был он бессмертен. И ничто не могло его убить, так как не было у него сердца.

Ходили легенды, что сердце свое он хранил в замке. И путь до замка лежал через гиблые земли, полные нечисти, а вход охранял озорный дракон, извергающий пламя. Вечно злобный, он съедает каждого, кто подойдет к воротам замка.

Вы - бесстрашный воин! Вы - молодой и полны решимости освободить родную Долину, безжалостно расправляясь с любым противником, вставшим на вашем пути. Соберите отряд, клинком и стрелами очистите землю от сил тьмы!



© 2004 Antitank
© 2004 MEDIA WORLD
129010 г. Москва
Б. Балканский пер.,
д. 13/47, корп. 1, стр. 8.
Все права защищены.

Оптовые поставки:
тел: 967-86-82.
e-mail: info@mediaworld.ru
Техническая поддержка:
e-mail: info@mediaworld.ru

Системные требования:
Windows 98/Me/2000/XP
DirectX 8.1 и выше
400 Mb свободного
места на HDD
Intel Celeron 800
или аналогичный
64 Mb RAM,
Video 32 Mb,
24x CDRom.

Media World
НАШ МИР НАШ РАБОТ

www.mediaworld.ru

леднику трон, скорее всего, не достанется — элита и духовенство предпочтут кого-нибудь другого.

Сюжет охватывает почти всю историю Древнего Египта, начиная с того периода, когда это государство представляло собой лишь объединение нескольких деревень охотников и собирателей, и заканчивая I веком до н.э., эпохой знаменитой царицы Клеопатры. Визуальный ряд шикарным не назовешь, поскольку в Children of Nile задействован уже основательно поведенный молю движок **Empire Earth**. Смогут ли Immortal Cities оправдать надежды создателей и спровоцировать серьезные тектонические сдвиги в своем жанре, мы узнаем в самое ближайшее время — релиз на носу.

■ MYST IV: REVELATION

Жанр: Квест **Издатель:** Ubisoft **Разработчик:** Ubisoft Montreal **Пожожесть:** C/Myst **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Нет **Дата выхода:** Сентябрь 2004 года



Новый **Myst**, несмотря на трехмерные красоты нежно любимого нами **Uru**, делается согласно духу и букве теперь уже хрестоматийного оригинала. Отравленные, казалось бы, на свалку истории, заранее отрендеренные задники неожиданно возвращаются. Оживить их призвана система **ALIVE** (Advanced Living Interactive Video Environment), за счет которой стало возможным анимировать практически все объекты, присутствующие на экране. Многослойные облака, деревья, качающиеся на ветру, насекомые, скачущие в траве, изумительный водопад, глядя на который нельзя не сказать очередную банальность во славу швейцарской технологии — всего этого вполне достаточно для того, чтобы мы заочно окрестили **Myst IV** самой красивой адвенчурой современности. Если бы не одно "но" — преступно низкая интерактивность локаций. Двухмерные задники и вменяемая физическая модель — вещи абсолютно несовместимые, а значит — нас вновь ждут бутафорские уровни, где можно делать только то, что разрешили господа дизайнеры. Товарищам, охочим до технологических вкусов, придется ждать **Dreamfall**, прибытие которой, напомним, ожидается только осенью следующего года.

Проблему "неочевидных" пазлов разработчики решили довольно странно. Вместо того чтобы придумать логичные и понятные головоломки, авторы включили в **Myst IV** трехступенчатую систему подсказок. Выглядит это следующим образом: если вы где-то застряли, игра сначала делает вам небольшой намек на то, что надо делать дальше. В случае, если вы так и не поняли, как разрешить этот пазл, игра даст еще один совет, на этот раз — более прозрачный. В третий раз способ решения головоломки дадут едва ли не открытым текстом. Забавно: если раньше союпошени к квестам приходилось искать самому (ведь непонятные заданки есть даже в **Syberia** и **Broken Sword: The Sleeping Dragon**), то теперь их встраивают непосредственно в игру.

Обнадеживают два момента. Первый — над игрой работает орденонная **Ubisoft Montreal**, портфолио которой составляют такие убойные мегахиты, как **Splinter Cell** (первая часть полностью и мультиплеерсоставляющая в **Pandora Tomorrow**), **Prince of Persia: The Sands of Time** и **Beyond Good & Evil**. Вторая — история о писателе Атрусе и его сыновьях получит, наконец, логическое завершение (на этот раз мы будем искать дочку Атруса, попавшую в результате некоего инцидента в один из параллельных миров).

И напоследок — оптимистичное "кстати": музыкальное сопровождение для игры создают культовый Питер Габриэль (он же, к слову, приложил руку к созданию саундтрека **Uru**) и Джек Уолл, написавший гениальную музыку для **Myst III: Exile**.

■ STREET RACING SYNDICATE: THE OPEN CITY

Жанр: Аркадный автосимулятор **Издатель:** Namco Hometek **Разработчик:** Eutechnyx **Пожожесть:** NFS Underground, Midnight Club **Системные требования:** Не объявлены **Мультиплеер:** Интернет, локальная сеть **Дата выхода:** Зима 2004 года



Сказать, что **Street Racing Syndicate** похожа на **Need for Speed Underground 2** — значит не сказать ничего. Внешне проект **Namco** похож на самую-успешную-гонку прошлого года так сильно, что их можно запросто перепутать. О **Need for Speed Underground 2** напоминает буквально все: стиль, концепция, графика, даже девушки-модели.

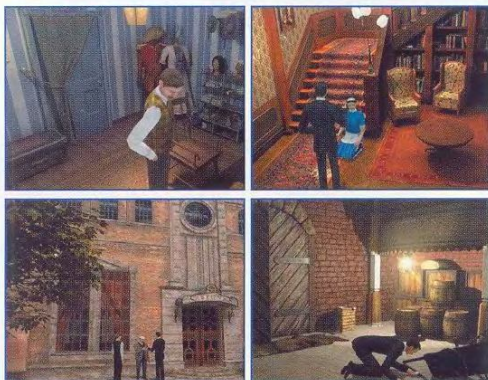
Общая идея идентична: мы колесим по ночным городам (Лос-Анджелес, Майами, Филадельфия), участвуем в гонках, а на выигранные деньги покупаем более продвинутые машины (Namco лицензировала более 50 автомобилей) и новые железки. Рассказывая об апгрейдах, продюсер игры с гордостью отметил, что всевозможных запчастей в игре будет так много, что их сочетание позволят собрать 790 миллиардов (!) различных конфигураций. И тут же добавил: "Как вы знаете, в других играх это число едва достигает 80 миллиардов" (более чем прозрачный намек на **Need for Speed Underground 2** — именно такая цифра фигурировала в пресс-релизах **Electronic Arts**).

Закрытых трасс с двумя-тремя шоткатами не будет — как и во второй части **Underground**, в нашем распоряжении окажется целый город. Серьезных отличий от **NFS** всего два: полиция (ура!), старательно ставящая нам палки в колеса, и модели повреждений (не хватаетесь за сердце, до уровня **Colin McRae Rally** ее усложнять никто не собирается).

По качеству графики **Street Racing Syndicate** ничуть не уступает своему старшему брату. Кое-что, впрочем, явно требует доработки (например, текстуры в некоторых местах донельзя зернисты), но мы полагаем, что к релизу разработчики это непременно исправят — в Namco на автогонках не одну собаку съели (см. гламурный **Ridge Racer**).

THE ADVENTURES OF SHERLOCK HOLMES: SECRET OF THE SILVER EARRING

Жанр: Квест **Издатель:** Digital Jesters **Разработчик:** Frogwares **Пожелания:** The Mystery of the Mummy, Post Mortem, CSI **Системные требования:** CPU 500 MHz, 128 Mb, 16 Mb Video **Мультиплеер:** Нет **Дата выхода:** Сентябрь 2004 года



После заочного знакомства с *The Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring* еще больше убеждаешься в том, что все разработчики, создающие игры о Шерлоке Холмсе (а таковых уже было немало), озабочены только тем, как бы влиться в свой проект полный набор самых роскожных штампов. Бесплатное приложение в лице доктора Ватсона, дом 221б на улице Бейкер-стрит, ни на что не способная полиция, представленная туповатым инспектором

Лейстредом, обаятельная миссис Хадсон, обязательный маскарад с переодеванием в нищего (про "элементарно, Ватсон!" тоже наверняка не забудут) и многое-многое другое — из этого, собственно, и состоит описание *The Silver Earring*.

Одного взгляда на завязку сюжета достаточно, чтобы вспомнить еще об одном клише — "чисто английское убийство". На этот раз жертвой стал сэр Мелвин Бромсби, владелец крупной строительной компании, убитый прямо на приеме. Мероприятие, кстати, было организовано им для объявления о каком-то судьбоносном для бизнеса решении. Убийство произошло за несколько секунд до того, как Мелвин должен был начать свою речь на глазах у большого числа людей. Шерлок Холмс, оказавшийся здесь по чистой случайности, немедленно взялся за расследование.

Во главу списка подозреваемых были поставлены дочь убитого (которая приехала в Англию буквально накануне) и его первый помощник. Разгадка смерти строительного магната растянется аж на 20–25 часов, а личность убийцы, в лучших традициях, станет известна лишь за пять минут до финала.

Впрочем, чрезмерное следование этим самым традициям как раз и является причиной наших претензий к игре. Соблюдение канонов в случае с такими играми, безусловно, необходимо, но толика творчества еще никому не вредила. Разве трудно было ввести в *The Silver Earring* новых персонажей кроме тех, что фигурировали в книге/фильмах?

Игроизация, как нам кажется, не должна прямолинейно копировать первоисточник (или, попросту говоря, паразитировать на нем), она призвана расширять и всячески развивать его.

Гораздо лучше дела обстоят с технической стороной проекта. В основу игры положен тот же самый движок, что использовался в *Journey to the Center of the Earth* (предыдущий проект *Frogwares*) — не самый передовой, но довольно приличный. С озвучкой и музыкальным сопровождением тоже, надо думать, проблем не будет (тем более что музыка для игры была записана Украинским симфоническим оркестром). Единственное, в чем мы до сих пор сомневаемся — это в способности *Frogwares* делать хорошие игры. *The Mystery of the Mummy* и *Journey to the Center of the Earth* — мягко говоря, не те квесты, которыми можно гордиться.

СЧАСТЛИВЫЙ КЛЮЧ от Касперского

с 15 сентября по 31 декабря 2004 года:

Купите один из продуктов "Лаборатории Касперского", и Ваш регистрационный ключ примет участие в розыгрыше призов!

Карманные персональные компьютеры

ЖК-телевизор

Ноутбуки

и много других призов от "Лаборатории Касперского"



В РОЗЫГРЫШЕ МОГУТ ПРИНЯТЬ УЧАСТИЕ ПОКУПАТЕЛИ СЛЕДУЮЩИХ ПРОДУКТОВ: Антивирус Касперского Personal, Антивирус Касперского Personal Pro, Kaspersky Anti-Hacker, Kaspersky Anti Spam Personal, Kaspersky Personal Security Suite

лаборатория

КАСПЕР(КОГО)

(095) 797 8700

Подробности участия на сайте компании www.kaspersky.ru

СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ



Андрей Александров

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: RTS/Симулятор ■ Издатель: Бука ■ Разработчик: Леста
Похожесть: Рыцари морей, Морской охотник ■ Мультиплеер:
Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА

Начало 2005 года

www.steelmonsters.com

Все начинается как и шесть-десять с лишним лет назад. Японцы, чьи амбиции явно не соотносятся с размерами приютивших их островов, развязывают масштабную экспансию на Тихом океане. Стране как воздух необходимы ресурсы, поэтому задачи, которые стоят перед флотом, просты — как можно быстрее захватить Филиппины, Индонезию, Бирму, Малайю и еще несколько мелких, но богатых островов. Сделать это, однако, будет не просто — ведь на другой стороне океана расположились США, обладающие мощным флотом и огромным экономическим потенциалом. И страна эта явно желает противопоставить нарастающим японским амбициям свои крейсера и линкоры.

Что будет дальше — неизвестно. Капризная госпожа История тихонько отходит в сторонку, передав бразды правления простому игроку и противостоящему ему искусственному интеллекту. Под командованием каждого из них — огромные военные базы, аэродромы, научные лаборато-

рии и, что самое главное, флоты из сотен новейших кораблей. Именно с помощью последних в разрабатываемой питерской компанией "Леста" военно-морской стратегии "Стальные монстры" и вершится история.

Корабли из фильма

Вообще-то, еще несколько лет назад название "Стальные монстры" носил совсем другой проект, отношения к компьютерным играм практически не имевший. Да, компания "Леста" пока не является ветераном отечественной компьютерно-игровой индустрии (в активе у ребят всего одна собственная игра — стратегия "Антанта", действие которой разворачивается в Первую мировую войну). Но зато эти люди обладают воистину гигантским опытом в сфере создания видео- и компьютерной графики. Фильм "Ночной дозор" все смотрели? А "игровые" вставки видели? Вот это как раз и есть одна из работ питерских спецов. Ну а общее количество рекламных роликов, ви-

деоклипов и заставок для компьютерных игр, сделанных за тринадцать лет существования "Лесты", уже давно не поддается исчислению. Была у компании и идея сделать свой собственный "большой" проект — цикл компьютерных фильмов, реконструирующих значимые исторические события. Темой первой ленты как раз являлась война на Тихом океане. Но, к сожалению, стать былью этой сказке не удалось — компания не нашла партнера на Западе, а отечественному телевидению компьютерные самолетики, бомбящие компьютерные кораблики, оказались неинтересны. Зато эти самые самолетики и кораблики оказались очень востребованными на рынке компьютерных игр. Так и случилось пере рождение "Стальных монстров" из фильма-реконструкции в стратегию с элементами симулятора.

И знаете, наверное, это даже хорошо, что наши каналы с головой ушли в сериалы для домохозяек, а акулам западного теле рынка нет никакого дела до компании из далекой России. Почему

хорошо? Да потому, что "Стальные монстры", рабочую версию которых мне не так давно довелось пощупать в офисе компании, оказались одной из самых необычных и интересных игр последнего времени. Основная идея "Монстров", как вы уже, наверное, догадались, это противостояние США и Японии на Тихом океане. Игроку предлагается встать на сторону одной из этих могучих держав и постараться привести ее к победе. При этом игровой процесс включает в себя три больших "куска" — стратегию, тактику и симулятор, играть в которые можно как вместе, так и по отдельности. Разумеется, каждая из этих составляющих заслуживает отдельного рассказа.

Линкор для адмирала

Начнем со стратегического режима. В нем действия разворачиваются на глобальной карте Тихого океана, вымышленной секторами-квадратиками. Те из них, в которых находятся Японские острова и западное побережье США,



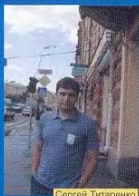
1 Повышенная потрепанность — одна из отличительных черт местных трехмерных моделей. Сразу видно, что их по назначению используют, а не в ангаре лакируют.

2 У этого четырехмоторного кашалота явно появился враждебно настроенный "хвост".

3 Красивый вид. Правда, командам кораблей сейчас явно не до любования самолетами противника.



А наш океан будет Тихим!



Не секрет, что тема Второй мировой войны является одной из самых популярных у создателей компьютерных игр. Однако большинство из них предпочитают пастись в районе пляжа Омаха или, на худой конец, в районе Сталинграда. А вот сражения на Тихом океане вниманием до недавнего времени изоблаваны не были. На вопрос, почему именно сюда "Леста" решила отправить своих "Стальных монстров", нам отвечает Сергей Титаренко, руководитель проекта:

"Именно на Тихом океане, на наш взгляд, произошли наиболее интересные сражения Второй мировой — здесь в боях принимали участие более 1000 кораблей. Именно на Тихом океане начала формироваться современная тактика военно-морского боя, сочетающего в себе использование надводных и подводных кораблей, а также самолетов. Кроме того, не стоит забывать, что в лице США и Японии сошлись в жесточайшей схватке совершенно разные противники, каждый — со своими обычаями и культурой. В результате сражения носили самый ожесточенный и бескомпромиссный характер: японцы дрались до последнего, породив феномен камикадзе; американцы, со своей стороны, уничтожали врага тяжелым вооружением, используя колоссальное экономическое преимущество".

называются "метрополиями". Здесь ведутся научные разработки, строятся новые корабли, нанимаются командующие эскадрами. Острова, которых в Тихом океане огромное множество, являются "ничейными". Соответственно, до них можно дотянуться своими загребущими руками, захватить и переоборудовать в базы, где будут добываться ресурсы, ремонтироваться принадлежащие игроку суда и совершаться прочие замечательные события.

Для каждой противоборствующей стороны созданы свои стартовые условия. Так, Япония в начале игры обладает очень мощным и высокотехнологичным флотом, однако испытывает серьезные трудности с добычей ресурсов — их на Японских островах просто не имеется в должном количестве. Поэтому с первых минут игры самураям приходится примерить на себя роль жестокого агрессора, стремительно покоряющего близлежащие территории. А вот США, со своей стороны, особых проблем с ресурсами не испытывают и больше озабо-

чены созданием флота, который был бы способен противостоять японскому. Цель, впрочем, у обеих сторон одна — подавление соперника. Различия, правда, есть и здесь: например, одним из вариантов победы США является разработка атомной бомбы и сброс ее на территорию Японии. Так что баланс в "Стальных монстрах" весьма хитер.

На первый взгляд игра в стратегическом режиме может показаться очень простой. Традиционный для подобных проектов пошаговый режим с его скрупулезным высчитыванием ходов отсутствует — действие происходит в реальном времени (есть возможность включения паузы). Сражения ведутся преимущественно с помощью кораблей и самолетов. Первые сбиваются в эскадры, бороздят морские просторы и колошматят друг друга главным калибром. Вторые размещаются на авианосцах и крупных базах и, в зависимости от предназначения, проводят разведку, воюют с себе подобными или сбрасывают бомбы и торпеды на "рожденных пла-

вать". Победная стратегия вроде бы лежит на поверхности — надевал побольше кораблей и самолетов, собрал их в несколько мощных "кулаков" и нанес удар по самым слабым местам противника. Однако не все так просто. Начнем с того, что размеры Тихого океана огромны, а "видят" наши подопленные очень недалеко. Выяснить, что задумал оппонент, в подобных условиях сложно, поэтому грамотная организация разведки и патрулирования становится для игрока одной из приоритетных задач. Кроме того, очень важно научиться "думать за врага", предугадывая его шаги.

Еще интереснее обстоит ситуация со снабжением. Во-первых, сырье, добытое на базах, может быть использовано только после его доставки в "метрополию". Для этого приходится снаряжать конвои из транспортных судов. Во-вторых, находящиеся в море боевые корабли обладают одной очень неприятной особенностью — пожирают топливо с фантастической скоростью. А когда мазут в цистернах подходит к концу,

встают посреди моря-океана и дальше двигаться отказываются. При формировании эскадры есть возможность включить в состав несколько танкеров, забитых топливом под завязку, — это увеличит дальность хода. Однако запасы в танкерах тоже со временем подойдут к концу, и что делать тогда? Конечно, можно завернуть для заправки в близлежащий дружественный порт, но это займет много времени. Поэтому в большинстве случаев приходится формировать транспортный конвой и посылать его вояд за эскадрой. А теперь представьте, какие тактические возможности это дает. Так, запросто можно построить несколько эскадр, состоящих из быстрходных крейсеров, и отправить их на охоту за вражескими конвоями, ведь потопление даже пары из них приведет к заметному ослаблению противника. Или, если позволяющие силы, попробовать организовать тотальную блокаду морских транспортных путей, в результате чего инициатива полностью перейдет в ваши руки.



Вообще, про стратегический режим "Стальных монстров" можно рассказывать очень и очень долго — настолько он богат возможностями. Здесь вам и модернизация баз, и подбор командующих для эскадры, и искусственный интеллект противника, умеющий на лету менять стиль игры. Но давайте перейдем к тактическому режиму, который громко протестует, чтобы и ему предоставили место на этих страницах.

Крейсер для капитана

Тактический режим "Стальных монстров" похож на обычную RTS. Вид с высоты птичьего полета, "туман войны", корабли-юниты, готовые по первому клику вашей мыши рвануться в бой или перестроиться в одну из доступных формаций — все достаточно стандартно. И все-таки не стоит забывать про то, что игра учитывает специфические особенности морских сражений. Так, руководить кораблями намного сложнее, чем сухопутными подразделениями, — ведь они менее маневренны, и, следовательно, им требуется куда больше времени на выполнение приказа. Поэтому победа здесь зависит не столько от реакции игрока и скорости, с которой он двигает мышью, сколько от правильного выбора дистанции, на которой будет вестись бой, и построения, которое займут подчиненные корабли. К примеру, тот же самый авианосец вообще не имеет смысла ставить в общий строй, где он быстро погибнет от выпущенных противником снарядов. Куда разумнее держать его на удалении, откуда он сможет эффективно поддерживать сражающихся с воздуха.

Картина боя несколько меняется, когда вместо сражения с себе подобными корабли игрока нападают на наземную базу противника, стараясь захватить ее. Сначала суда подавляют своим

огнем береговые батареи, аэродром и прочие защитные сооружения. Потом происходит высадка десанта, который вступает в бой с гарнизоном базы (управлять десантом нельзя). Здесь также существует множество вариантов развития событий. Например, можно затратить больше времени на подготовительную фазу. С одной стороны, это значительно повысит шансы десанта, однако может случиться, что в итоге вам достанутся одни руины, отстраивать которые заново придется долго. Да и вероятность того, что за это время к противнику придет помощь, также не стоит исключать. С другой стороны, более ранняя высадка десанта значительно снижает шансы на успех. Плюс возрастут человеческие потери, восполнить которые не так уж и просто. В результате игроку приходится балансировать между двумя этими крайностями, стараясь найти оптимальный вариант.

Впрочем, можно плюнуть и ничего этого не делать. Пускай компьютер пашет, захватывая базы и отправляя на дно вражеские посудины. Вы можете ограничиться управлением флота — на стратегическом уровне — игра позволяет вообще отказаться от тактических сражений. Возможна и другая крайность. Для тех, у кого стратегический режим вызывает аллергию, подоготовлена нелинейная кампания из пары десятков миссий, среди которых есть как реальные исторические сражения, так и придуманные разработчиками сценарии. Отбейте японскую атаку в Перл-Харборе, прогоните самураев с Филиппин и Тайваня, победите в Восточно-Китайском море и, взяв штурмом Нагасаки, поставьте точку в этом недоразумении. Есть еще с десяток вариантов развития событий, причем от некоторых из них у военных историков волосы встанут

дыбом. Так что "Стальные монстры" надоедят нам с вами очень скоро.

Самолет для пилота

Ну а когда все-таки надоест, можно взять и попробовать взглянуть на ту же самую войну глазами ее рядового участника. В "Стальных монстрах" в любой момент тактического сражения разрешается переключиться в режим симулятора. Доступный для управления техники — море. Можно управлять самолетом, башней с главным калибром крейсера, зенитной установкой и даже подводной лодкой. Следует, правда, отметить, что "симулятор" — слишком громкое название. По уровню реалистичности этот режим все-таки ближе к сильно продвинутой аркаде. Тем не менее отсутствие абсолютной реалистичности вряд ли помешает нам с вами разрядиться после долго кропления над стратегической картой — бои обещают быть очень любопытными. Как вам, например, возможность залезть в начиненный взрывчаткой японский самолет и собственноручно, с криком "Банзай!", напав на американский линкор? Или подбить того же самого камикадзе с помощью одного из первых в мире зенитно-ракетных комплексов? И не стоит удивляться последнему предложению — да, зенитно-ракетные комплексы в конце Второй мировой войны действительно существовали, только в виде опытных образцов. Однако следует отметить, что разработчики "Стальных монстров" не ставят перед собой задачу сделать игру, которая полностью аутентична истории. События здесь могут начинаться развиваться совсем не так, как они описаны в соответствующих учебниках, и вполне возможно, что тут найдется

место экспериментальному оружию — все будет зависеть от того, как быстро игрок станет двигаться по дереву технологий.

Эта составляющая, кстати, реализована очень оригинально. Так, доступ к некоторым технологиям открывается только в случае возникновения определенной игровой ситуации. Например, если Япония будет вести свою кампанию успешно, то не появится доступ к камикадзе — они окажутся просто неостребованными. Еще одна особенность игры — конструктор юнитов, позволяющий, в пределах разумного, модифицировать существовавшую в то время боевую технику. Так что юные самодельщики уже могут начать выдумывать варианты модификации "Зеро".



Очень интересна и техническая составляющая "Стальных монстров". Разработчики грозятся, что во время тактических поединков движок игры сможет прорисовывать более 100 крупных кораблей. И все это при потрясающем уровне детализации — так, если на каком-нибудь крейсере шальным снарядом сойдет дальномер, то точность его орудий значительно упадет. Отдельного внимания заслуживают модели кораблей. Они, конечно, не так детальны, как те красавцы, которых создает "Акелла" для своего "Морского охотника", но не следует забывать про то, что это игры совершенно разных жанров ("волки" делают чистокровный симулятор). И для стратегии уровень детализации, достигнутый художниками "Лесты", более чем достаточен.

Ну а насладиться этой необычной игрой, скорее всего, можно будет уже в начале следующего года — именно тогда планируется спустить "Стальных монстров" на воду. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Очень оригинальный и многообещающий проект. Если разработчики воплотят все задуманное, то фанаты стратегий и военных морских игр получат новый фетиш.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

75%

CONFLICT: VIETNAM

Андрей Александров

E-MAIL: РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action. Издатель: Gathering. Разработчик: Pivotal Games. Локализация: Vialong. Conflict: Desert Storm. Мультиплеер: Интернет, локальная сеть.

ДАТА ВЫХОДА

Конец 2004 года

www.pivotalgames.com

1968 год. Небо. Вертолет. Солдаты. И проклятый желтолицый "чарли", отправляющий вашу машину целоваться с землей. Ты выбираешься из-под обломков, помогаешь своим товарищам, цедишь сквозь зубы смачные ругательства и... жалеешь, что здесь не **ShellShock: Nam '67**. Увы, господа. Эра неполиткорректных игр про Вьетнам пока еще не наступила. Не модно пока. Поэтому в игре **Conflict: Vietnam**, о которой, собственно, и пойдет речь в данной статье, нельзя будет набить морду раненому пилоту, пострелять из "томми" по крестьянам из ближайшей деревни и, выкурив травки, забиться до самого прихода вражеских солдат. Так что придется корчить героев и выбирать к своим. Опять.

Долгая дорога домой

Сделать это, кстати, будет не так уж и просто. Ибо на дворе у нас "Tet Offensive" — одна из самых масштабных наступательных операций вьетнамских войск (см. рядом про "Новогодний подарок"). Армия США от-

тупает по всему фронту, и до ближайшего места, где можно встретить дружественных солдат, топтать чуть ли не 100 миль. Пешком. Со скромным количеством патронов и сухим пайком на пару суток. И без рации, по которой можно было бы связаться со своими и вызвать помощь или хотя бы справиться о текущей боевой ситуации.

Гениальный, между прочим, сюжетный ход. Тема прорыва из вражеских тылов проскальзывала всего в нескольких военных экшенах и нигде еще не ставилась во главу стола. Так что, если разработчики из **Pivotal Games** подойдут к делу с головой, то из игры может получиться настоящая конфетка — ведь просторы для фантазии открываются просто потрясающие. В 14 игровых миссиях, на протяжении которых потерявшиеся бедолаги будут блуждать по вражеским тылам, игроку придется не только пачками отправлять на тот свет вьетконговцев, но и заботиться о своем отряде, добывая боеприпасы и амуницию. Кроме того, не стоит

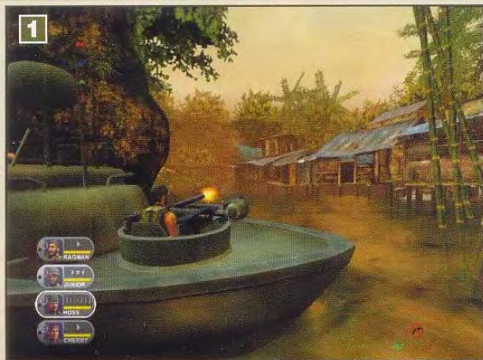
забывать, что главная задача — выбраться к своим, так что иной раз лучше вообще не вступать в конфликт, а попробовать найти безопасную дорогу. Не забыта и нелинейность — по пути домой нам с вами встретятся не только вооруженные "калашниковыми" вьетнамцы, но и вполне себе лояльные к США парни. Последние могут предложить вам выполнить необязательное задание и отплатить за него чем-нибудь ценным.

Есть у сюжета **Conflict: Vietnam** и свои загадки. Так, на одном из скриншотов виден американский вертолет, который ведет бой, а среди игровых "фиш" встречается и традиционный для подобных игр тир, в котором нам придется занять место за пулеметной турелью, размещенной на плавущем по реке патрульном катере. Откуда все это добро взялось у спасшихся в авиакатастрофе голландцев — не сообщается. Возможно, бесхозная техника, брошенная отступающими американцами, повстречается нам на пути домой. Или "большая земля" все-таки пришлет помощь.

Они были солдатами

Домой нам придется вести четырех бойцов из 101-й воздушно-десантной дивизии. Как и в предыдущих играх от **Pivotal Games** (**Conflict: Desert Storm** и **Conflict: Desert Storm 2**), игрок волен моментально взять в свои руки управление любым из подчиненных. Остальным же придется раздавать приказы с помощью командного интерфейса. А вот дальше начинаются отличия. Так, отныне у нас в команде состоят не безликие полигональные чурбаны, а настоящие личности с собственными предисториями и особенностями. Знакомьтесь.

Старший сержант Фрэнк "Ragman" Вьер, прирожденный лидер, который, к тому же, великолепно управляется с пулеметами и ружьями. Капрал Брюс "Junior" Леш, снайпер и гранатометчик в одном флаконе (забавное сочетание, не правда ли?). Капрал Уилл "Hoss" Шейфер, пулеметчик. И, наконец, рядовой Харольд "Cherry" Калер, медик, только что прибывший на военную службу. Каждый из этой



- 1 Ну какой же военный экшен обойдется без привычного "тира"?
- 2 Голодные бойцы из далеких США в гостях у вьетнамских крестьян.
- 3 Джунгли здесь, конечно, густые, но вот с их детализацией явно нужно что-то делать.
- 4 Т-34 на переднем плане вызывает острые приступы ностальгии.



четверки уникален, и его потеря во время одной из миссий автоматически ведет к провалу кампании — так что играть придется очень аккуратно.

Еще одна положительная сторона «одушевления» подчиненных — это появившийся в игре RPG-элемент. За каждый подвиг, совершенный во вьетнамском тылу, на счет игрока будут капать определенное количество «очков развития», которые он сможет тратить на благо своей команды. Навыков, в улучшение которых можно вложить, — огромное количество: тут вам и использование различных видов оружия, и обезвреживание ловушек, и прочие знания, без которых не может обойтись ни один исследователь бескрайних просторов Вьетнама. Разработчики боятся, что в Conflict: Vietnam будет огромное количество путей развития персонажа, и мы им, разумеется, верим — ибо очень хотим добротного RPG-элемента для себя и своих полигональных друзей.

Военное искусство

Нашлось, правда, место и для нескольких ложек дегтя. Да, Conflict: Vietnam может похва-

таться неординарной сюжетной задумкой, на базе которой можно сваять свежие и интересные миссии. Да и RPG-элементы выглядят довольно любопытно.

Проблема в другом — ни один тактический экшен не может существовать без грамотной и реалистичной боевой системы. А вот здесь у Conflict: Vietnam проявляется плохая наследственность, доставшаяся от первой и второй частей серии. Нет, провальной, конечно, боевую систему этих игр назвать нельзя, но до той потрясущей, насыщенной красками картины боя, что рисовали Vietcong и Ghost Recon, ей очень далеко — слишком уж много мелких недочетов как в плане реалистичности, так и в плане взаимодействия с подчиненными. Последнее, кстати, для Conflict: Vietnam особенно важно, ведь своих бойцов здесь терять нельзя. И шансы игры оказаться в мусорной корзине возрастут очень сильно, если виртуальные сослуживцы начнут гибнуть не по глупости игрока, а из-за тормозящего искусственного интеллекта и недоработанной системы управления.

С другой стороны, следует отметить, что разработчики из Pivotal Games, в отличие от неко-

Новогодний подарок

Действие Conflict: Vietnam разворачивается во время «Tel Offensive» — одного из самых масштабных наступлений вьетконговцев за всю войну. Оно началось 30 января 1968 года. За несколько часов до того, как Вьетнам начал праздновать Новый год (собственно, слово *Tet* и обозначает «лунный новый год»), войска и поддерживавшие их партизаны нанесли масштабный удар практически по всей линии фронта. За несколько дней были заняты 10 крупных городов страны, в том числе и столица — Сайгон. Штурм размещавшегося в нем американского посольства показали практически все телеканалы США. Чтобы оттеснить противника на



исходные позиции, понадобилось более месяца ожесточенных боев, в течение которых обе стороны понесли существенные потери.

Conflict: Vietnam рассказывает вполне правдоподобную историю — так, на одном из участков фронта, как раз в Tet Offensive, вьетконговцами был отрезан от «своих» целый американский батальон, помощь к которому пришла только через 11 недель.

торых коллег по цеху, умеют видеть и исправлять свои ошибки — вторая часть Conflict: Desert Storm уже не имела многих собственных предшественнических ляпов. И можно надеяться, что Conflict: Vietnam в этом плане станет еще большим шагом вперед. Тем более что боевую систему все равно придется основательно перелопачивать — ведь вьетнамские джунгли отличаются от иракских пустынь примерно так же, как отличается тактика армии США 60-х годов от тактики той же армии в году 91-м.

В результате система управления подчиненными обречет новыми командами — теперь, например, можно будет указывать своим бойцам конкретные цели. Искусственный интеллект и балланс адаптируют к реалиям вьетнамской войны, в которой «чарли», как известно, брали не числом, а умением. Карты обещают сделать очень сложными, со множеством альтернативных ходов и позиций. Большинство боев, разумеется, будет проходить в джунглях, но в некоторых миссиях наших путешественников поневоле занесет и в местные населенные пункты.

Огромное внимание уделяется проработке всяких маленьких «приятностей». Как вам, скажем, возможность засекать передвижения противника в джунглях по раскачивающейся растительности? Более того, некоторые вьетконговцы будут всячески пытаться заманить вас в одну из ловушек и даже жертвовать собственной жизнью, обра-

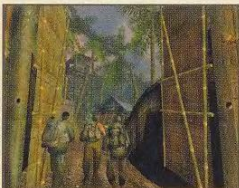
щаясь в бойца-смертника! А во время сражений в крестьянских поселках враги будут прятаться среди мирных жителей, которых, как известно, убивать не рекомендуется! Мелочи, конечно, но исключительно приятные.

Техническая база, на которой будут выполнены все эти радости, особого внимания не заслуживает. Графический движок уродчен, разумеется, не выглядит, но и в рядах активистов технического прогресса не состоит. Проблема кроется в том, что игра, как водится, делается не только для PC, но и для консолей.

Звук? Очевидцы, которым удалось пощупать тело рабочей версии, говорят о хорошей системе позиционирования, что, впрочем, в последнее время уже стало стандартом для серьезных военных игр. А вот про привычный нам по другим «вьетнамским» играм саундтрек, составленный из аутентичных «шестидесятилетних» мелодий, пока ничего не известно.

■ ■ ■

В целом, игровые перспективы Conflict: Vietnam можно оценивать с умеренным оптимизмом. У разработчиков есть множество интересных задумок, которые, при должном старании, можно и нужно качественно реализовать. И если это будет сделано, то мы получим добротный тактический экшен про Вьетнам, у которого есть все шансы выбиться из серой массы проектов схожей направленности. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Перспективный проект, который отличается нетрадиционным взглядом на войну во Вьетнаме. Главное, чтобы у разработчиков хватило сил качественно реализовать задуманное.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

80%

CLOSE COMBAT: FIRST TO FIGHT



Андрей Александров

E-MAIL РЫБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Тактический экшен ■ Издатель: Gathering
Разработчик: Atomic Games/Designer ■ Похожесть: Full Spectrum
Warrior, Ghost Recon ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2004 года

www.closecombat.com

Предлагаем вашему вниманию самый простой способ быстро и безболезненно оказаться в рядах морской пехоты США. Во время ближайшего осеннего призыва надлежит зайти в магазин, торгующий компьютерными играми, сказать продавцу код — **Close Combat: First to Fight** — и заплатить за предложенный диск денег. Устанавливаете игру, и — вуаля! — теперь вы в армии.

Тимур и его командос

Кстати, тем, кто думает, что в **Close Combat: First to Fight** будет позволено отдавать приказы полкам и батальонам в самом реальном времени, рекомендуем сменить мнение сразу. Новая игра от **Atomic Games** и **Destineer** не имеет с легендарной RTS ничего общего, кроме пары слов в названии. Так уж вышло, что у нас тут тактический экшен, в котором игроку предлагают почувствовать себя командиром четверки бегающих по полю боя морских пехотинцев. Что за поле боя? Очередной азиатский городок. Тактическая

обстановка? Как всегда, миротворческая операция, призванная восстановить демократию.

Впрочем, ну ее, эту политику, правда? Главное в игре, как известно, геймплей. А здесь **First to Fight** есть чем похвастаться. Итак, у нас есть группа из четырех морских пехотинцев. Вооруженная, к слову, довольно легко: штурмовые винтовки M16, пулемет M249 и подствольный гранатомет M203. Плюс по несколько гранат на брата. Не густо, конечно, но в большинстве миссий отряду предстоит принимать участие в таких операциях, где пехота занята уничтожением прежде всего пехоты. А в случае серьезной передарии можно будет запросить поддержку танков, вертолетов или артиллерии.

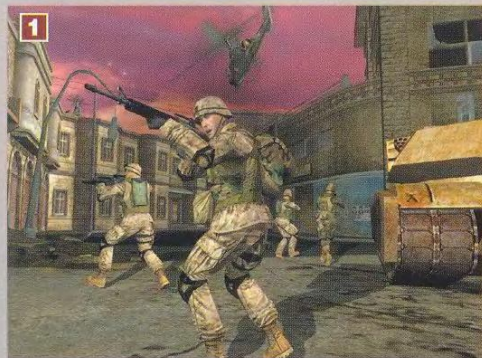
Игра достаточно органично сочетает тактику и экшен: мы постоянно находимся на поле боя в роли командира группы (о возможности "переселения" в других бойцов пока ничего неизвестно, но, скорее всего, ее не будет) и, помимо непосредственного участия в боях, занимаемся несложными организационными вопро-

сами. Например, выбор маршрута следования и позиции для подчиненных. Маршрутизация и позиционирование, кстати, очень важны — битвы по большей части происходят в городе, где грамотные обходы могут значительно повысить шансы на успех.

Не забыты в **First to Fight** и командные возможности. Интерфейс управления подчиненными в игре не многим отличается от большинства тактических экшенов. Игрок в любой момент может отдавать своим бойцам несложные приказы вроде "искать укрытие", "залечь" и тому подобных. Кроме того, как и в **Full Spectrum Warrior**, в **Close Combat** реализованы тактические схемы, используемые в реальных боевых ситуациях. Так, например, бойцы в игре перемещаются в строгом соответствии с "Ready—Team—Fire—Assist" — системой формаций, принятой в морской пехоте. Ее суть состоит в следующем. Справа находится вы, лидер группы (Team). Чуть левее от вас — стрелок с M16, готовый всегда поддерживать огнем (Ready). Еще левее

занимает позицию пулеметчик (Fire). И, наконец, четвертый боец группы (Assist), так же вооруженный M16, болтается за вашими спинами, прикрывая тыл. Подобная формация позволяет как при перемещении, так и при занятии позиции контролировать все подходы к группе, что практически исключает удар с фланга. С другой стороны, при необходимости бойцы могут очень быстро перестроиться, развернув свои стволы в сторону угрозы.

В игре также присутствуют и другие построения. Так, при движении по узкой улице, морпехи разделяются на двойки, каждая из которых пойдет по своей стороне, контролируя окна и здания на противоположной. В принципе, при грамотной реализации подобные схемы должны сыграть на руку игроку, сняв с него заботу о подчиненных в большинстве типовых ситуаций. Но с другой стороны, если все эти построения будут "намертво" зафиксированы в искусственном интеллекте, то нельзя исключить и вероят-



1 Ах, какое у нас смелое выражение лица! Правильно, чего тут стесняться, когда за спиной урчит "Абрамс", а в небе строчекот "Кобра".

2 Демократия отныне провозглашается синхронным залпом из трех стволов.

3 Парни готовятся преодолеть дверной проем. Построились правильно, по всем законам военного времени. Стоит надеяться, что в игре действия искусственного интеллекта будут так же красивы, как и на картинках.



ность возникновения некоторых неудобств.

Умники и умницы

С особой любовью разработчики рассказывают об искусственном интеллекте игры. Обещается, что во время прохождения игроку практически не придется нянчиться со своими подчиненными — в большинстве ситуаций они и сами будут способны адекватно оценить обстановку. Так, например, бойцы очень хорошо «видят» карту, с легкостью находя на ней наиболее надежные и удобные укрытия. При этом искусственный интеллект начисто лишен «суицидальных» наклонностей, так что вы вряд ли встретите в игре поборников демократии, которые со светлыми лицами лезут под шквальный огонь противника. Последователей великого Рембо, азартно палющих во все стороны, так же не предвидится — компьютер обучен стрелять

только тогда, когда это действительно необходимо. Все сказанное выше, кстати, распространяется и на наших врагов.

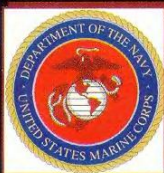
Еще один очень интересный момент — серьезная проработка психологической составляющей. Высокая мораль подчиненных — один из главных ключей к победе, ведь именно от этого показателя зависит скорость, ловкость, точность и прочие качества полигональных войск. Мораль, как зеркало, будет отражать ситуацию на поле боя. Ваши бойцы воспрянут духом, если только что отгремевшая перестрелка окончилась поражением врага, если рядом оказались товарищи, если в небе застрекотал готовый прикрыть огнем вертолет. Не меньше будет и причин для душевных расстройств: глупый приказ командира, ранение, появление на поле боя мирных жителей. Некоторые морлехи могут начать нервничать даже из-за то-

го, что товарища долго не было рядом и о его судьбе ничего не слышно. Bravo!

Введение морали бойцов обязательно повлияет и на тактику боя. Так, теперь появится возможность нервировать врагов неприцельным огнем в их направлении. Иногда это даже может привести к их позорному бегству. Более того, отныне мы будем просто вынуждены заботиться о подчиненных, стараться не допустить их гибели. Ведь, во-первых, это приведет к значительному падению боеспособности отряда — мораль ребят упадет, они станут чаще делать ошибки. А во-вторых, в игре нашлось место и для небольшой ролевой составляющей: уцелевшие солдаты растут над собой, причем первым делом повышая именно их психологическая устойчивость. Так что терять ветеранов будет очень неприятно.



На службе в морской пехоте



С самого начала работ над игрой разработчики взяли курс на максимальную реалистичность. Помощь в этом нелегком деле им оказало командование US Marine Corps (корпус морской пехоты США). Разработчики получили огромное количество документальных материалов и даже были приглашены на учебные тренировки. Консультировал проект взявшее несколько настоящих морских пехотинцев, имеющих опыт ведения реальных боевых действий, полученный в Ираке и Афганистане. Проект, который начал получаться в результате этого сотрудничества, оказался столь реалистичным и перспективным, что командование US Marine Corps даже решило использовать доработанную версию игры для тактических тренировок своих бойцов.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Хотите прокатиться в Азию вместе с четвертом виртуальных морлехов, которые умеют не многим меньше своих реальных коллег? Тогда ждите осени и релиза Close Combat: First to Fight вместе с нами!

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

90%

FIFA FOOTBALL 2005



Николай Пересов

E-MAIL РУБРИКИ: RS@GROWLAND.RU

Жанр: Футбольный симулятор ■ Издатель: EA Sports
Разработчик: EA Canada ■ Похожести: Pro Evolution Soccer
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть, split-screen

ДАТА ВЫХОДА

Октябрь 2004

www.fifa2005.ua.com



Каждый год в середине осени Electronic Arts предпринимает очередную попытку воплотить в реальность заветную мечту всех болельщиков и выпускает новую версию самого популярного в мире симулятора футбола — FIFA Football. Ближайшим октябрем нас ждет игра с цифрой 2005 после привычного "FIFA" в названии. Но это, разумеется, далеко не единственное изменение по сравнению с предыдущими частями. О том, что еще нового в свежем проекте EA Sports, мы и поговорим.

Для миллионов

Прошлотгодняя FIFA Football 2004 в графическом отношении недалеко ушла от своей предшественницы. Разработчики продолжали использовать старый движок, выдвигая из него последние капли. И, надо признаться, им это неплохо удавалось: никто не посмел бы назвать графику FIFA 2004 "окончательно устаревшей".

Однако в этом году EA Sports перестанет доить престарелую, хоть и заслуженную, корову. Новый футбольный симулятор достоин нового движка. Конечно,

особо выдающихся красок нам ожидать не следует — проект выйдет на всех известных науке консолях. Разработчики обрадуют нас не столько высокой детализацией картинки, сколько художественной и реалистичной анимацией. В первую очередь, это касается поведения футболистов — для моделей игроков все движения отрисовываются заново. В зависимости от того, на какой высоте и рядом с какой частью тела спортсмена находится мяч, футболист будет играть стопой, пяткой, коленом, головой и даже грудью. Такого в футбольных симуляторах мы пока не видели!

Как водится, внешность всех игроков списана с их реальных прототипов. Однако создатели с гордостью пишут о новой "кинетической" системе, которая позволяет наделять неповторимыми чертами игроков в движении! Вы ведь согласитесь, что невысокий Оуэн и двухметровый Коллер, несмотря на то, что оба они — нападающие, двигаются на поле по-разному? Так вот, движения футболистов, их рук, ног, головы и корпуса будут обсчитываться с

учетом многих параметров. Среди прочих: вес, рост, телосложение, скоростные данные и ряд других показателей. Благодаря этому отличить двух форвардов мы сможем даже со спины.

Ход матча, как и раньше, будет перемежаться вставками в "телевизионном" стиле. Камера умело запечатлеет множество деталей, которых не разглядеть из основного "вида сверху". Нападающий в изнеможении лежит на траве, полузащитник шнурует бутсы, а голкипер жестами и заглушенными по соображениям цензуры выражениями руководит защитой. Из таких мелочей и складывается неповторимая атмосфера настоящего футбольного праздника.

Лучшие игровые моменты мы по-прежнему будем фиксировать на винчестере, но отныне эта возможность будет расширена. Моментальный просмотр голевого момента или опасного подката будет доступен с видом от "третьего лица", причем камеру, висющую за спиной ключевого футболиста, можно будет свободно вращать.

Среди других невиданных красот разработчики особо выделяют

новые графические эффекты на моделях игроков и стадионов. Смена времени дня и погодных условий влияла на отображение объектов и в UEFA Euro 2004 (последний проект на старом движке), но FIFA Football 2005 должна достичь в этом совершенства. Блики солнца и осветительных прожекторов, искорки на сырой траве, реалистичные тени, дождь, который влияет на отражение и преломление света, — благодаря этим деталям игра будет похожа на настоящую телетрансляцию. Также стоит отметить, что известные стадионы будут помещены в подлинный окружающий ландшафт. Если в реальности за трибуной виден небоскреб — то же здание появится и в игре.

На высоте будет и звуковое сопровождение. В это верится без труда, ведь качественный звук давно стал визитной карточкой игр от Electronic Arts. В серии FIFA игрок уже привык к постоянным комментариям футбольных специалистов. Специально для новой части игры будут сделаны новые записи с репликами и пространными рассуждениями известных (на



Чернокожего боксера вы отличите по голубой каемке на трусах

Узнаваемые лица известных игроков — гордость всех спортивных симуляторов от EA Sports. Новый FIFA Football 2005 — не исключение. Скриншоты из игры можно распечатывать на фотобумаге и отдавать на

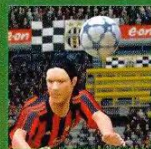
подпись кумиру. А потом демонстрировать драгоценный автограф друзьям и хвастаться: "Это я сам его сфотографировал!". Пояснение: слева — скриншоты, справа — фотографии. А то вдруг кто-нибудь перепутает?



Павел Недвед, "Ювентус" и сборная Чехии.



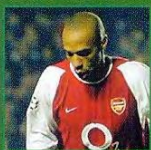
Рауль Гонсалес, "Реал Мадрид" и сборная Испании.



Филлипо Индзаги, "Милан" и сборная Италии.



Тьерри Анри, "Арсенал" и сборная Франции.



Поп Скоулс, "Манчестер Юнайтед" и сборная Англии.



Оливье Дакур, "Рома" и сборная Франции.



Западе, разумеется) тележурналистов и спортивных аналитиков. На нас также обещает произвести впечатление реж. трибун. Если вы когда-нибудь были на современном стадионе (например, на московских "Лужниках"), то знаете, какие причудливые звуковые эффекты производит эхо, отражающееся от крыши сооружения. Подобные звуковые эффекты будут реализованы в FIFA Football 2005. Специалисты по звуку специально записали новые "кричалки" для виртуальных болельщиков.

FIFA 2005 — одна из первых игр, в которые Electronic Arts внедряет поддержку **Throwback Trax**. Эта новая фишка в игровой озвучке позволяет издателю использовать в звуковом оформлении композиции музыкальных коллективов первой величины. Мы и ранее встречали в продуктах от Electronic Arts популярные напевы зарубежной эстрады, но теперь, благодаря соглашению с лейблом **Rhino Records** (крупнейший в мире каталог музыкальных записей), это станет неизменным правилом. Так что, если услышите в FIFA 2005 голос Майкла Джексона или Джеймса Хетфилда, — не удивляйтесь.

Без обработки

О чем мечтают поклонники виртуального футбола, помимо побед в принципиальных матчах? Не в последнюю очередь — о соз-

дании собственного альтер-эго в игре. Нового героя, способного влиться в коллектив известных футболистов и в условиях неустойчивой конкуренции завоевать расположение тренера и постоянное место в основном составе.

Скажете, это элемент ролевой игры, а не симулятора? Но вот в FIFA 2005 мы, при помощи встроенного в игру несложного редактора, можем собрать "из кусочков" тему нового игрока. Присвоить ему ФИО, раскрасить очки по характеристикам и запустить в какую-нибудь команду.

Интересно, что EA Sports в данном случае не является первопродом. Первенство принадлежит японской **Konami**, которая сумела добавить такой редактор в прошлогодний **Pro Evolution Soccer 3**. Возможность создать нового игрока "с нуля" — одно из достижений, с помощью которого Konami отобрала часть поклонников у Electronic Arts. Но американцы умеют учиться на собственных ошибках.

Несмотря на то, что ранее подобное редактора в сериале FIFA не было, похожий игровой элемент присутствовал в другой игре от EA Sports. Правда, посвящена она была совсем не олимпийскому виду спорта: **Tiger Woods PGA Tour 2004** — симулятор гольфа. По его образу и подобию сконструирован редактор игроков в FIFA 2005. Мы будем выбирать для своего подопечного не

только черты лица, телосложение, причёску, цвет кожи и волос, но даже татуировки!

Новым футболистам — новые возможности. В управлении игроками нас ожидают оригинальные решения. "Кинетическая" система анимации, описанная выше, позволила программистам изменить отображение футболиста (расположение его рук, ног, головы, наклон корпуса) в зависимости от нажимаемых игроком клавиш. Причем рассчитывались эти изменения будут на основе данных о позиции, скорости и ускорении игрока. Тем самым, одно нажатие кнопки клавиатуры или геймпада реалистично и логично отразится на поведении спортсмена.

Прошлый часть FIFA представила технологию "off-the-ball", то есть контроль игрока, не владеющего мячом. У этого аспекта геймплея были как плюсы (разнообразие тактических комбинаций), так и минусы (трудность освоения). В FIFA Football 2005 не делается акцента на игре без мяча, зато предлагается несколько новых вариантов для игры в пас. Нажатием единственной кнопки мы отправим вперед соседнего футболиста, причем он сам откроется для паса! Достойная замена для "off-the-ball", при котором освободить игрока в выгодной позиции от опеки можно было только взяв управление им в собственные руки.

FIFA Football 2005 сбросит с себя вечное бремя компьютерного футбола: мяч больше не будет "приклеен" к игроку — его можно будет прокидывать на ход, осуществлять перехваты и играть без обработки в одно касание! При этом в касание можно сделать несколько передач подряд, и все игроки будут перемещаться дальше, открываясь для паса, а не ждать, когда мяч подкатится к их ногам. Это значит, что атаки станут стремительными — исчезнут неестественные паузы при приеме мяча, которыми грешили прошлые части FIFA.

Наконец, изменения произойдут и в стратегической составляющей игры. Новый редактор формации позволит изменять схему расположения футболистов на поле по своему вкусу. До этого, напомню, нам приходилось выбирать из заранее составленных схем.

■ ■ ■

EA Sports приобрела для футбольного симулятора более 350 официальных лицензий, в том числе — 20 национальных лиг, 40 национальных сборных и 12000 реальных игроков. Если бы Electronic Arts договорилась с Российской Профессиональной Футбольной Лигой, цены бы новой игре не было... По крайней мере, в глазах честного болельщика. Но надежда, как известно, умирает последней. ■

1 Игрок останавливает мяч грудью — все прелести новой "кинетики" в действии.

2 Штрафные удары по-прежнему представляют собой мини-игру.

3 В отсутствие российских команд нашим фанатам придется болеть за "Челси" Романа Абрамовича.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

От ежегодных продолжений спортивных симуляторов всегда ждут одного и того же: графика, реалистичной звуковой картины, геймплея поразительной реалистичности. И главное — чтобы не испортили то, что и так неплохо работало! FIFA Football 2005 обещает оправдать все эти ожидания.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

90%

КОХАН II: KINGS OF WAR



Степан Чечулин

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Стратегия ■ Издатель: Gathering ■ Разработчик: TimeGate Studios ■ Похожесть: Kohan: Immortal Sovereigns ■ Мультиплеер: Не объявлен

ДАТА ВЫХОДА

Сентябрь 2004 года

www.timegatestudios.com/kow

Когда в 2001 году безвестная TimeGate Studios выпустила игру Kohan: Immortal Sovereigns — гремящую смесь Warcraft и Age of Wonders, широкая общественность осталась в некотором недоумении: дерзкие новички умудрились пусть ненадолго, но обратить на себя внимание. Чуть позже последовал аддон — Kohan: Ahriman's Gift. Так вселенная Kohan доказала свое право на жизнь. И вот, три года спустя, TimeGate близки к тому, чтобы представить на наш суд сиквел — Kohan II: Kings of War, который появится на прилавках уже этой осенью.

Хорошо забытое старое

Разработчики не стали отходить от оригинальной концепции игры, поэтому Kohan II — это самая натуральная стратегия в реальном времени. На выбор нам предлагается шесть рас, каждая из которых отличается особыми приемами и преимуществами перед остальными. Из шести заявленных фракций три уже готовы: люди, нечисть и зверолодобные

существа друага (drauga). Еще две народности известны лишь своими именами — гаури (gauri) и хароун (haroun). Наконец, последняя, шестая сторона покрыта полным мраком — по ее поводу разработчики лаконично отвечают, что это будут "жуткие подонки и мерзавцы".

В Kohan II авторам удалось создать гораздо более выразительную фантазийную атмосферу, которой, судя по откликам геймеров, так не хватало в первой части. Основным недостатком оригинального Kohan были невыразительные расы и, скажем так, бездушные персонажи. В сиквеле разработчики обещают нам настоящих героев, которые обладают уникальными сильными характеристиками и, разумеется, особыми способностями. Нас также клятвенно заверяют, что ни одна из уникальных способностей той или иной фракции не дает ей абсолютного преимущества над другими. Так, например, подданные нечисти могут восстанавливать здоровье своих воинов в любом месте, в то время как остальные армии врагуются только на своих базах. За это солдаты нечисти по

умолчанию на один уровень слабее юнитов других рас.

И один в поле воин

Kohan II продолжает и развивает начатую в первых играх серии автоматизацию некоторых процессов управления. В первой части при атаке на ваш город подопечные войска с грозными кличками выскакивали из селений и начинали шинковать захватчиков на британские флаги. В сиквеле мелкие хлопоты по добыче ресурсов и прочие хозяйственные заботы сведены почти к нулю. Из всех "полезных ископаемых" — леса, железа, камня и так далее — вам нужно следить только за золотом. Все остальное поступает автоматически. Теперь тыловые работы, равно как и руководство ополченцами, которые охраняют базу, не мешают развернуться во всю мощь вашему стратегическому таланту. Довольно забавно наблюдать, как старательно brave войки перекрывают особенно важные места базы, окапываются, отважно сражаются и совершают прочие героические действия без какого бы то ни было участия со стороны иг-

рока. Вам остается только строить и апгрейдить здания и заниматься своим главным делом — войной. То есть решать, где лучше разместить отряды, в каком месте, когда атаковать врага и так далее. Конечно, могут возникнуть страшные подозрения — не становится ли игрок при таком обилии автоматических процессов безучастным наблюдателем? Спешим разубедить скептиков — опытного стратега будет чем заняться в Kohan II.

Базы противника нужно не просто разрушать, а захватывать, чтобы завладеть юнитами и технологиями вражеской расы. Как и в предыдущей игре, вы командуете не отдельными юнитами, а отрядами, состав которых определяете сами. Игрок, который лучше дружит сможет расфасовать разных юнитов по сквадам, а потом грамотно ими распорядиться, добьется победы. Создавать и сохранять эти самые отряды, а также менять их боевые порядки и разводить по разным позициям можно будет прямо по ходу сражения. В Kohan II ваши подчиненные — не тупое пушечное мясо, которое не жалко бросать грудью на пики. Сквад



- 1 Жаркая битва за реку в самом разгаре. Катапультисты на заднем плане скрепят моральную и физическую поддержку.
- 2 Несколько мощных ударов осадных машин — и стены пали. Осталось зачистить улицы — и город взят!
- 3 Войска готовы к бою. С минуты на минуту тут начнется кровавая сеча.
- 4 Если присмотреться, то можно увидеть в составе атакующей армии жутких мохнатых чудили, которые без труда разделяются с противником.

Не забывай свои корни



Если вы не знакомы с предыдущими играми серии **Kohan** — самое время познакомиться с этой вселенной поближе. Сюжет оригинальной игры рассказывал о том, как бессмертная раса коханов (**Kohan**), жившая на планете **Kalduin** (**Khalduin**), пала под градом метеоритов, вызванных загадочным катаклизмом. Позже оказалось, что некоторые коханы в трудную минуту способны превращаться в золотые амulette. При благоприятных условиях из этих артефактов можно восстановить целую цивилизацию.

Быстро внедрившись в более молодые расы, ожившие амulette стано-

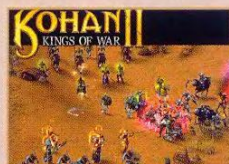
вятся их правителями, после чего приступают к политическим интригам и захватническим войнам. Задача игрока была проста — нарастить мускулы и захватить полный контроль над картой. Как и в грядущем сиквеле, игрок не мог управлять юнитами отдельно, а отдавал приказы целым отрядам, которые состояли из шести и более членов. Плюс, дабы облегчить жизнь, большинство экономических процессов в **Kohan: Immortal Sovereigns** были автоматическими. Умный AI сам добывал камень и золото, оборонял города от нападения врагов и так далее.

Kohan: Immortal Sovereigns была довольно тепло принята геймерами, однако итогом мирового уровня игра не стала. Не в последней мере — из-за слабой графической части и валюго, по большому счету, сюжета. Впрочем, это не помешало TimeGate Studios в том же 2001 году выпустить аддон под названием **Kohan: Ahrlman's Gift**.

стрируют бойцы разных рас. Особенно сильное впечатление производят осадные юниты вроде громадных костяных големов, раскидывающих вражеских солдат по придорожным канавам.



Kohan II, по сравнению с оригиналом, будет, безусловно, более современной и техничной игрой. По заверениям кудесников из TimeGate Studios, осенью мы получим отменную RTS, которая будет щеголять глубиной, увлекательным и — что немаловажно — оригинальным геймплеем, а также улаживать наш слух великолепными музыкальными композициями. Саундтрек, к слову, написан легендарным Джереми Соулом, чья музыка звучит в таких играх, как **Neverwinter Nights**, **Star Wars: Knights of the Old Republic** и **Morrowind**. В общем, у нас есть все основания для того, чтобы записать **Kings of War** в список ожидаемых проектов. ■

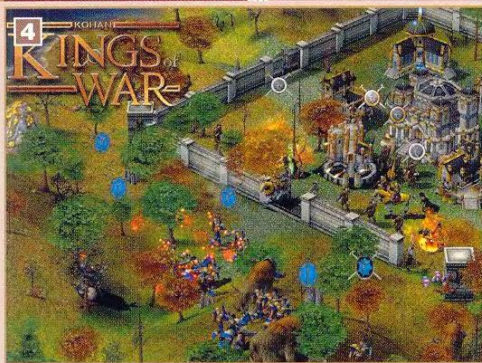


БУДЕМ ЖДАТЬ?

Сиквел одной из самых необычных стратегий, вышедшей в 2001 году, обещает порадовать асов центелей качественных RTS увлекательным геймплеем и отменным музыкальным сопровождением. Ждем-с.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%



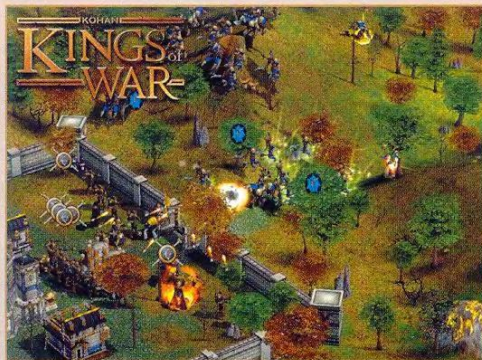
считается действующим до тех пор, пока жив хотя бы один его боец. Поэтому придется хорошо освоить важнейший тактический прием — своевременное отступление на базу. Даже если у вас остался всего лишь один израненный предводитель на взмыленном коне, верните его домой — и под защитой родных стен чудесным образом возродится весь отряд!

Помимо привычных сражений в игре появится так называемый осадный бой, который ведется при помощи одного мощного юнита — например, голема у нечисты или катапульты у людей. Такие юниты особенно сильны против укреплений и зданий противника, но зато очень уязвимы для всех остальных.

Еще одна новинка, которая призвана заметно оживить геймплей, — это технические ловушки (**Tech lair**), особые нейтральные места на карте. Тот, кто одолевает охраняющих эти оазисы монстров, получит различные бонусы — начиная с устройств, уве-

личивающих добычу ресурсов, и заканчивая зданиями, которые дают магические способности или открывают производство недоступных до этого юнитов.

Несмотря на то, что первая часть игры была благосклонно принята игровой аудиторией, стать хитом уровня того же **Warcraft** ей не удалось. Во многом это произошло из-за того, что **Kohan** страдал совершенно невзрачной графикой. Так вот, в сиквеле используется новый, гораздо более совершенный 3D-движок, унаследованный от **Morrowind** (I), благодаря чему картинка выглядит намного лучше. Тем не менее скриншоты демонстрируют графику уровня **Warcraft III**, которая на фоне «Периметра» и **Ground Control 2** уже давно не смотрится. Впрочем, чем разработчики действительно могут гордиться — это отменной анимацией юнитов. Нам обещают сотни самых разнообразных боевых приемов, которые демон-



PACIFIC FIGHTERS

Николай Перасов

Жанр: Авиасимулятор ■ Издатель: 1C ■ Разработчик: 1C/Maddox Games ■ Похожесть: Ил-2 Штурмовик ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть

Дата выхода

Конец 2004 года

www.pacific-fighters.com

«...Вместе с двумя коллегами я был в чине взлетно-посадочной полосы, когда раздался рокот моторов и залпы бортового оружия. Неожиданно три "зеро" пролетели над нами так низко, что мы могли без труда рассмотреть движения пилотов. Мы опознали эти самолеты как японские, но тогда еще не знали, что это "зеро". В тот день было потеряно 54 наших самолета...»

Это слова летчика ВМФ США Билла Линдее, свидетеля налета японской авиации 7 декабря 1941 года на американскую военную базу в Жемчужной Бухте. С того самого дня слова «Перл-Харбор» стали для американцев синонимом начала великой войны.

Демократия против Империи

Великолепный отечественный симулятор «Ил-2 Штурмовик» уже давно попал в «Зал славы» любого серьезного игрового издания. Пусть это прозвучит патетично, но Олег Медокс и его коллеги заставили нас по-настоящему гордиться своей страной, создав практически идеальную игру о противостоянии русских и немецких асов. Иг-

роки со всего мира садились в кабины «яков» и «мигов», укрывались за бронепинками «илов» и напряженно спорили, какая из модификаций «ласточка» — лучшая.

Потом были «Забитые сражения», сборники миссий и полноценный аддон «Асы в небе». Два с половиной года увлеченной игры — и мы уже наизусть знаем характеристики всех самолетов, пулеметов и пушек...

Компьютерные летчики жаждут свежих ощущений, и ребята из Maddox Games, осознав груз ответственности, анонсировали новый самостоятельный авиасимулятор — Pacific Fighters. Можно было бы подумать, что продукт рассчитан на американский рынок: в США любят мусолить победу над императорской Японией (вспомним слезливый фильм «Перл-Харбор»). И даже если бы разработчики решили ограничиться косметическими изменениями «Забитых сражений», мы бы остались не в обиде. Заменить «шкурки» советских самолетов американскими, немецкие машины — японскими, нарисовать побольше океанических карт — и

новый проект готов. Но нас ждет совсем другая игра.

Воздушная война на Тихом океане значительно отличалась от боев на русском фронте. Необозримые водные просторы заставляли инженеров проектировать любой самолет с возможностью взлета с авианосца и размещения дополнительных топливных баков. Если советские летчики сражались с гитлеровцами в основном на малых высотах, то большая часть схваток союзников с имперскими асами происходила в нескольких километрах от поверхности суши и океана. Пилоту поврежденной машины оставалось только прыгать в ледяную воду — шансы на спасение были ничтожны. По этим причинам мы увидим в игре самолеты с совершенно иными конструкциями. И разумеется, это повлияет на тактику и стратегию воздушного боя.

Многие миссии Pacific Fighters начинаются и завершаются на авианосце (японском или американском — в зависимости от выбора стороны в конфликте). Разработчики впервые внедряют такую возможность, и пока трудно представить, как это отразится на

геймплее. Особенно в режиме многопользовательской игры, когда 32 игрока одновременно будут драться прямо над гигантским кораблем!

Много внимания уделяется штурмовой и бомбардировочной авиации. Истребители-бомбардировщики в пикировании будут сбрасывать смертоносный груз на вражеские транспортные колонны, а тяжелые четырехмоторные «бомбовозы» — наводить панику на жилые районы. Конечно, в Maddox Games не забывают и о торпедоносцах. Торпедировать можно будет не только корабли, но и береговые укрепления.

Несмотря на то, что Pacific Fighters создается на основе хорошо знакомого движка «Забитых сражений», графика делает шаг вперед. Особенно это будет заметно по водной поверхности — океан обещает выглядеть великолепно.

Крылатые армады

В Pacific Fighters представлено пять держав, за которые может воевать наш летчик. Конечно, в конфликте всего две стороны,



- 1 Стая "зеро" на палубе имперского корабля.
- 2 Атолл Мидуэй. Здесь развернулось одно из самых страшных морских сражений в истории человечества.
- 3 Японский пикировщик "вал" под атакой.
- 4 "Корсар" стартует с авианосца.
- 5 Только что взлетевший "хеллкат" уже ввязался в бой.

Живая история

Команда Олега Медокса всегда славилась скрупулезностью в изображении военной техники. Все модели самолетов, кораблей, автомобилей и танков в "Ил-2" создавались на основе исторических изображений и даже заводских чертежей. Те же принципы используются и в **Pacific Fighters** — разработчики изучают огромное количество архивных фотографий. Поклонники творчества **Maddox Games** — такие же игроки, как и мы с вами — тоже не остаются в стороне: они дают вполне профессиональные рекомендации на официальных форумах. Олег и его коллеги с большим уважением относятся к толковым советам знатоков боевой авиации. Именно поэтому по играм **Maddox Games** можно изучать историю техники Второй Мировой войны.

4



5



"Бетти" ("Мицубиси"—G4M)



"Кейт" ("Накадзима"—B5N)



"Суперкрепость" ("Боинг"—B29)



"Эмили" ("Каваниси"—H8K)



"Вэл" ("Аичи"—D3A)

просто по одну линию фронта — находятся сразу четыре государства: США, Великобритания, Австралия и Нидерланды. Пусть наличие голландцев в этом списке вас не смущает: Япония успела повоювать и с ними, напав на их колонии (Восточная Индия) сразу после разгрома британских сил в Сингапуре и на Суматре в декабре 1941 года.

Кстати, об известных исторических сражениях. Нам обещают 16 больших карт, на которых развернутся масштабные бои. Среди них, конечно же, будут такие известные географические локализации, как Гавайские (Перл-Харбор, атолл Мидуэй) и Соломоновы (Гвадалканал) острова.

Динамические кампании строятся таким образом, что игрок своими победами может повлиять на общий ход войны. Таким образом, благодаря **Pacific Fighters** вы можете изменить историю!

Будущих игроков, конечно же, терзает вопрос: а сколько там будет моделей самолетов? Разра-

ботчики отвечают: более сорока. Из них некоторые машины мы уже видели в "Асах в небе": японские "зеро" и "фрэнки", американские "мустанги", "лайтнинги" и В-17. На сайте разработчиков также представлены скриншоты с изображениями "хеллкэтов", "корсаров", "кейтов" ("Накадзима"—B5N), "бетти" ("Мицубиси"—G4M), "вэллов" ("Аичи"—D3A) и "эмилей" ("Каваниси"—H8K).

Особо интересным представляется противостояние японских истребителей и американских "летающих крепостей". В кампании "Второй фронт" для "Забытых сражений" эту самую "летающую крепость" В-17 мне удалось сбить с десятой попытки. Мало того, что американский бомбардировщик отличался повышенной живучестью (попадание даже в два двигателя из четырех не гарантировало падение самолета), он еще и был прикрыт пулеметными точками по всему периметру корпуса. Теперь же импе-

рские асы столкнутся с еще более грозным противником — "суперкрепостью" В-29. Это огромное воздушное судно защищает от истребителей 11 пулеметов, размещенными в пяти поворотных турелях.

Разработчики позволяют игроку занимать места разных членов экипажа (подобное мы видели и в "Забытых сражениях"). Многие другие приятные моменты, реализованные в "Ил-2", стоит ждать и в **Pacific Fighters**. Это и "быстрый редактор", позволяющий моментально задать количество и качество оппонентов и броситься в атаку, и одиночные миссии, и "полный редактор", открывающий возможность для создания собственных карт.

■■■

На официальном сайте разработчики затеяли опрос "Ждете ли вы **Pacific Fighters**?", 76% посетителей выбрали ответ "С нетерпением!" Я к ним присоединяюсь. ■

Японские асы

Благодаря множеству "исторических" игр, книг и кинофильмов про войну на Тихом океане, часто к мастерству японских пилотов и качеству японской военной техники относятся иронически.

Однако лучший японский ас — Сабуро Сакаи — одержал 64 документированные победы в воздухе, а другой пилот, Хироюси Нисидзава, согласно некоторым источникам, сбил на своем "зеро" более 100 самолетов противника (называемые цифры от 103 до 147 побед). В то же время Дик Бонг, лучший ас США во Второй мировой, успел уничтожить только 40 крылатых машин, а лучший ас союзников — советский летчик Иван Кожуко — имел на официальном счету 62 победы.

Конечно, при желании успехи японских пилотов можно объяснить необузданной фантазией фронтовых пропагандистов. Но в Японии количество воздушных побед напрямую не влияло на ордена и новые звания, которые получал летчик (Сабуро Сакаи вообще не удостоился ни одной награды). Поэтому им было нужно заниматься приписками, которые широко практиковали, например, пилоты "Люфтваффе" (один только Эрик Хартман якобы сбил 352 самолета).

Что касается технического оснащения, то сейчас принято считать, что до середины войны японские самолеты ничем не уступали американским машинам и в чем-то их даже превосходили. Но лучшая ситуация с авиационным моторостроением позволила Штатам к 1944 году получить значительное превосходство в небе.



Сабуро Сакаи, легенда японской авиации.



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Потрясающие реалистичные авиационные симуляторы с выверенным геймплеем и интересными нововведениями. А что еще можно ожидать от команды Олега Медокса?

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

70%

Сегодня у нас в гостях два исполнинских блокбастера. При виде этих монстров у особо преданных фанатов начинает дергаться глаз и тряситься поджилки.

Вторые "Корсары" от "Акеллы" — это, как вы знаете, доведенные до ума "Пираты Карибского моря". Узнав, что проект оказался интересными подробностями, мы выдвинулись в офис разработчиков и выяснили, что нам готовят настоящее пиратское раздолье — свобода, о которой до этого самого момента можно было только мечтать. Масштаб и размер авторов не оставляют у нас сомнений — это самый натуральный хит.

Корсары 2

Олег Ставицкий

Жанр: Pirate sim ■ Издатель: Акелла ■ Разработчик: Акелла ■ Похожесть: Pirates!, Корсары ■ Мультиплеер: Нет ■ Дата выхода: Осень 2004 года ■ Системные требования: Не объявлены ■ Сайт игры: www.akella.com/k2

Вторые "Корсары" переживают очередную, третью по счету реинкарнацию. Все мы помним, что изначально проект был уложен в прокрустово ложе голливудской кинолицензии и благополучно превратился в "Пиратов Карибского моря", очередное игроприложение к вашему билету в кино. Отсутствие желанной свободы, консольное управление и прочие неприятности не помешали, однако, "Пиратам" хорошо продаться (и у нас, и на Западе). Хардкорные фанаты, впрочем, остались недовольны. Именно для них "Акелла" задумала сотворить специальный российский релиз под кодовым названием "Корсары 2, какими они должны были быть с самого начала". В свое время мы уже наведались в практически родной офис и от-

смотрели рабочую версию грядущего флибустьерского счастья. Однако прошел слух, что игра в очередной раз сменила концепцию и отныне нацелена не только на российский, но и на западный рынок. Для выяснения подробностей в офис "Акеллы" был в срочном порядке заслан штатный шпион, вооруженный табельным набором для проведения пыток — диктофоном и цифровым фотоаппаратом. Результат допроса с пристрастием — ниже.

Первое, что нас заинтересовало, — это, разумеется, западный релиз. Как вышло, что игра, изначально запланированная исключительно для российских игроков, вдруг превратилась в полномасштабный проект, нацеленный на весь земшар? Ситуацию комментирует наш старый знакомый

Warhammer 40000: Dawn of War произвел на нашего штатного стратегомана Алексея Бутрина такое впечатление, что у него на некоторое время отнялся дар речи. В результате он разродился подробнейшим материалом, после прочтения которого каждый здравомыслящий любитель RTS начинает зачеркивать дни до релиза Dawn of War. Итак, вас ждет пять страниц, исполненных самых сочных, свежих подробностей. Вперед!

Олег Ставицкий, редактор

и главный акелловский пират, Ренат Незаметдинов, руководитель "Корсаров 2", "Пиратов Карибского моря" и роскошного "Капитана Блада": "Все очень просто. Мы, как известно, начали править "Пиратов...". В результате поправили так, что поняли — проект и близко не похож на Pirates of the Caribbean. Разница примерно как между Fallout и Fallout 2. Мы подумали и решили — зачем обижать иностранцев? Плюс информация с фанатских ресурсов потихоньку начала просачиваться на Запад — они поняли, что мы готовим полноприводный pirate-sim (так мы, кстати, теперь называем жанр, в котором работаем). В результате нам на почту начали сотнями падать разгневанные письма. Люди буквально кричали: "А мы?! А нам?!"

Сейчас "Корсары 2" выглядят именно той игрой, которую "Акелла" обещала изначально. Масштабы действительно впечатляют. Ренат демонстрирует мне гигантский интерфейс прокачки персонажа и голосом, не терпящим возражений, постулирует: "Только РС и только хардкор. Интерфейс, кстати, управляется мышью". Я отчаянно киваю головой — верим.

"Корсары 2", как и задумывалось, состоят из нескольких основных частей. Во-первых, мореплавание. Здесь "Акелла" развернулась по полной — за время нашего разговора Ренат употребил слово "хардкор" раз, наверное, пятьдесят. Так, следуя духу и букве истории, бортовые орудия отныне могут сломаться потому, что их, скажем, не до конца прочистили или неправильно зарядили. Такое нередко происходило в реальных условиях. Плюс игрок теперь не просто мечется по палубе, отчаянно паля из пушек, но и толково отдает приказы и взаимодействует с подчиненными. За счет этого, как утверждает Ренат,

серьезно изменилась тактика морских сражений.

Плюс — это уже относится к визуальной части — на кораблях ночью появились огни. Это, уважаемые, просто нечто. Взгляните на скриншоты — они отображают лишь десную часть общего великолепия. Ренат, правда, кривится: "Да ну. Красиво, конечно, но это далеко не "Капитан Блад". Вот там у нас все на острове прогресса. Тут все здорово, но не так. Впрочем, у проектов разные цели". И это действительно так. Постановочный и проголливудский "Блад" берет за гланды своей умопомрачительной графикой, но не дает и не намека на свободу. "Корсары 2" — это, если позволите, флибустьерский **Morrowind**. Настоящий мир, который, как и задумывалось, живет сам по себе. Совершенно другая лига.

Во-вторых, поздоровайтесь с колониями! Отныне вы можете захватывать их. Посадите в тот или иной форт своего наместника, вложите в оборону, выделите ему бюджет — и у вас будет собственный, вооруженный до зубов клочок суши. Более того, отныне торговать отнюдь не туловище ветвь развития. При грамотном подходе вы сможете не захватывать колонии, а... покупать их. За "безумные", как говорит Ренат, "бабки".

Наконец, несколько изменились сражения. Разработчики перепели анимацию и несколько сместили акцент в сторону реалистичности действия — один человек отныне не в состоянии встать против троих противников.

Хардкор, как лейтмотив вторых "Корсаров", проступает буквально повсюду. Так, команда теперь накапливает опыт, а добычу отныне нужно распределять между капитаном и его подчиненными и так далее. Таких тонкостей в игре — миллион. Все они влияют



"Корсары 2", как и предыдущие игры серии, являются отличным генератором тематических "обоев" для рабочего стола.

НОВЫЙ след!

в мире сканеров

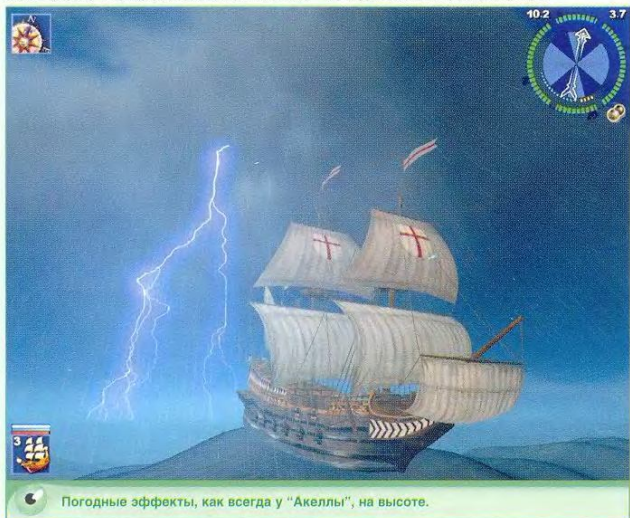


друг на друга, направляя развитие в то или иное русло.

Конечно, я не могу избежать вопроса о **Pirates!**, которые параллельно ваяет не кто-нибудь, а сам Сид Мейер. Ренат широко улыбается в ответ: «Мы с ребятами посмотрели тут новых **Pirates!** На самом деле, очень весело, солнечно и позитивно. Вопрос в том, что мейеровский проект выходит и на Xbox — отсюда определенные ограничения. Плюс у **Firaxis** совсем другая атмосфера. У нас же — чистый хардкор. Я сомневаюсь, что мы вообще будем конкурировать друг с другом». От себя добавлю, что трехмерная карта, на которой отображается маршрут следования вашего судна в «Корсарах 2», выглядит так, как

в **Pirates!** основной мореплавательный режим. Представьте себе карту (!), на которой видны трехмерные пальмы, шелестящие на ветру и блики солнца на воде. Каково?

«Акелла» планирует спустить проект на воду уже этой осенью, так что это — наш последний взгляд на игру перед полновесной рецензией. Если вы хотите краткую характеристику — это самый дотошный симулятор пиратской жизни, который нам только доводилось видеть. И, если уж на то пошло, самый красивый. Огни на мачтах во время ночного дрейфа бесподобны. В общем, всем заинтересованным рекомендуем расчехлять шлагги, надирать камзолы и готовить черные метки — сундуки, ром и мертвецы грядут.



планшетный
сканер

Mustek Bear Paw

4800 TA PRO II



ОСОБЕННОСТИ:

Высокое оптическое разрешение 2400x4800

Встроенный слайд-модуль для сканирования слайдов и негативов 160 x100 мм

Набор кнопок на передней панели для быстрого управления сканером

Интерфейс USB2.0 с поддержкой USB1.1



«МАСТЕР КОМПЬЮТЕР XXI» 785-38-95, 784-63-53

«КИБЕРТРОНИКА» 504-25-31

«АВИАКОМП» 945-34-74, 945-74-30

«КОМПЬЮТАДОР» 274-50-56, 274-73-00

Warhammer 40000: Dawn of War

Алексей Бутрин

Жанр: RTS ■ Издатель: THQ ■ Издатель в России: Game Factory Interactive/Руссобит-М ■ Разработчик: Relic Entertainment ■ Похожесть: Ground Control 2 ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Дата выхода: Осень 2004 года ■ Системные требования: Минимальные: CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video ■ Сайт игры: www.dawnofwargame.com

Число желающих убить двух зайцев одним выстрелом — величина немногим меньшая, чем население нашей неугомонной планеты. Особенно актуальна эта гениальная идея в мире бизнеса вообще и в игровой индустрии в частности. Однако то, что задумало сделать трио компаний **Games Workshop**, **THQ** и **Relic**, — это уже даже не убийство двух ушастых за раз, это просто браконьерство какое-то. Впрочем, сейчас вы и сами в этом убедитесь.

Games Workshop — это создатель целой серии популярных настольных варгеймов, в том числе и настольной игры **Warhammer 40000**. Еще в 2002 году один из ведущих игровых издателей, компания **THQ**, приобрела у **Games Workshop** права на разработку проектов во вселенной **Warhammer 40000**. В качестве разработчика будущего блокбастера была выбрана **Relic**, навеки прославившая себя разработкой стратегической дилогии **Homeworld**. Продукт этого "заговора" под названием **Warhammer 4000: Dawn of War** вот-вот выйдет в свет и начнет опустошать наши с вами кошелек.

Быстрорастворимый Warhammer

Несмотря на то что "ноги" у **Dawn of War** "растут" из настольной игры, не стоит думать, что

компьютерная версия **Warhammer 40000** является всего лишь адаптацией классического настольного варианта. Это вполне самостоятельная стратегия по вселенной **Warhammer 40000**, в которую разработчики не поспешили добавить массу оригинальных идей. Дело в том, что на тот момент, когда **THQ** предложила **Relic** заняться разработкой **Dawn of War**, дизайнеры **Relic** уже работали над концепт-проектом новой RTS с серьезной физикой, баллистикой и новаторской системой ресурсов. Впрочем, об уникальных особенностях геймплея мы поговорим чуть ниже, а пока ответим на главный вопрос — что собой представляет **Dawn of War**.

Warhammer 40000: Dawn of War — это полностью трехмерная стратегия в реальном времени во вселенной **Warhammer 40000**. События в игре разворачиваются в 40-м тысячелетии нашей эры — в мрачном техногенном будущем. Для того чтобы успешно играть в **Dawn of War**, вовсе не обязательно знать правила настольного прототипа или историю мира **Warhammer** (необходимый минимум информации можно получить в нашем небольшом очерке "**Warhammer 40000**"). Главное, что проект унаследовал от своего первоисточника, это стиль и обий бэкграунд, а также



Орки по традиции берут численностью.

возможность создания уникального дизайна своей армии.

К сожалению, не обошлось и без потерь. Количество игровых рас в **Dawn of War** по сравнению с настольной игрой было сокращено вдвое, и окончательный список противоборствующих сторон выглядит так: Имперский Космодесант, Силы Хаоса, Орки и Эльдары. Более того, поиграть за каждую из сторон удастся в рамках одной обширной кампании. Специально для своего проекта **Relic** совместно с **Games Workshop** "дописала" новую главу в историю мира **Warhammer**.

В многопользовательском режиме, как и следовало ожидать, можно будет играть за любую расу. Разумеется, каждая противоборствующая сторона будет кардинально отличаться от других не только дизайном юнитов, но и тактикой.

Ампутация ахиллесовой пяты

Дизайнеры **Relic** приложили максимум усилий для того, чтобы их детище штурмовало сердца игроков не только красивым движком и интересным мультиплеером, но и уникальным геймплеем.

Еще со времен первой **Dune**, на барханах которой добывался спайс, был сформирован экономический портрет практически всех современных RTS, главное место в котором было отведено сбору ресурсов. Однако именно ресурсоориентированная система с неизменными пеонами (крестьянами, харвестерами) является ахиллесовой пятой практически всех современных RTS. Главным недостатком такого подхода — сокращение эффектив-

ных вариантов ведения боя и смещение акцента со сражений на развитие. Стратегия в таком случае оказывается плотно завязанной на экономике, а еще точнее — на ресурсах и "добывающих" юнитах.

Все эти заигрывания с пеонами и ресурсами чужды самой сути настольных варгеймов. Поэтому в **Dawn of War** применяется, как ее называют сами разработчики, поточная (streamline) сума. Суть ее заключается в использовании двух типов ресурсов: энергии и **requisition points** — очков реквизиции (от военного термина "реквизировать", "пускать в оборот").

Энергия используется для функционирования некоторых зданий и боевой техники. Выбавляется она, как нетрудно догадаться, при помощи генераторов, которые можно строить на своей базе. Хотя слово "строить" не совсем точно отражает суть процесса — дело в том, что в **Dawn of War** возведения зданий и производства юнитов нет. А есть уже упомянутая реквизиция — пуск в оборот. К примеру, здания Космодесанта прибывают на поле боя с орбиты планеты, после этого они монтируются в месте, которое выбирает игрок. Точно так же, при помощи реквизиции, в бой вводятся и подкрепление — новые юниты телепортируются, прибывают на транспорте и в посадочных капсулах — в общем, в уже готовом к бою виде.

Вышеуказанные очки можно получить только за выполнение конкретных боевых заданий — например, за уничтожение определенного числа врагов. Также они выдаются за захват и удержание ключевых зон на карте:

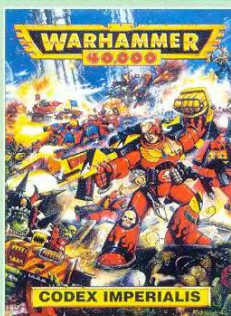


По огневой мощи с Имперским Космодесантом не сравнится никто.

КЛИКай! по правилам



Warhammer 40000: краткий курс истории



Перед тем как рассказать о вселенной Warhammer, придуманной сотрудниками Games Workshop в далеком 1987 году, мы заранее просим прощения у всех фанатов настольной игры, ибо для наглядности нам придется прибегнуть к значительным упрощениям. К слову, краткое описание ключевых моментов в истории мира занимает 5 (пять!) журнальных страниц.

Согласно истории Warhammer 40000 поворотный момент в развитии человечества наступил в 16000-м году нашей эры, после открытия так называемого ворп-пространства. Благодаря ему стали возможны межзвездные путешествия, и человечество принялось за освоение ближайших к Земле планетарных систем.

В 21-м тысячелетии были изобретены ворп-двигатели, которые позволили ошутимо сократить время межзвездных перелетов. После этого началось активное заселение галактики. Также появились первые контакты с внеземными цивилизациями.

22-е тысячелетие ознаменовалось встречей с древней расой эльдаров и началом войны с орками. По мнению людей, орки — это деградировавшие остатки некогда древней и могущественной цивилизации. Несмотря на явный регресс, орки до сих пор сохранили эффективные боевые технологии, что делает их вдвойне опасными противниками.

В 25-м тысячелетии цивилизация людей находится на грани распада: постоянные междоусобицы, война с орками, а также вторжение в дочерние миры демонов Хаоса приводят к ошутимому упадку цивилизации людей.

26000. Начинается эпоха ворп-штормов, из-за которой многие колонии вольнопоселенцев оказываются в изоляции от Земли.

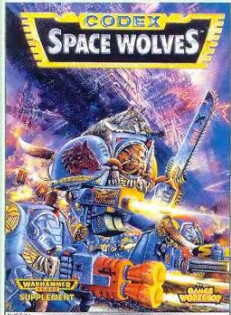
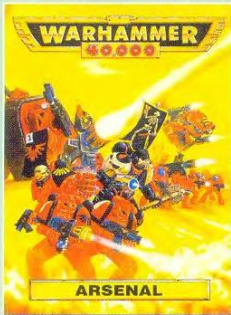
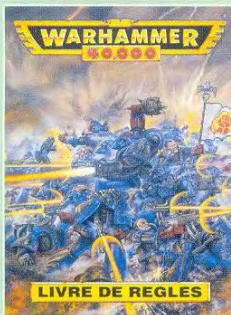
28000. Сокрушительная атака орков на отрезанные от центра миры вольнопоселенцев. Гражданская война на Земле, в которой могущественный Император впервые применяет генетически модифицированных воинов (будущих космодесантников). Война заканчивается победой императора и объединением Земли.

К началу 30-го тысячелетия Императору удается объединить под своим началом большую часть миров вольнопоселенцев. Также в это время создаются первые подразделения космических десантников.

Эльдары строят искусственные миры — craft-worlds (огромные космические корабли с автономной экосистемой). Родается новый бог Хаоса Слаанеш, из-за которого погибают практически все Эльдары. Выжить удастся только обитателям craft-worlds.

31007-й год. Главный сподвижник Императора Хорус переходит на сторону сил Хаоса. Так появляется Космодесант Хаоса.

Далее, вплоть до 40000-го года, история Warhammer нагромождена датами и именами, как утка яблоками, — в конце концов от прочтения всех этих исторических перипетий начинает просто рябить в глазах медленно, но уверенно съезжает крыша. Главное, что вам надлежит уяснить из этого текста, — как появились основные расы, представленные в игре. Иначе многие сюжетные перипетии попросту останутся для вас за кадром.



«Мастер Компьютер XXI» 785-38-95
«Электрон сервис» 424-78-21, 231-49-38

«Санрайз» 956-12-25

«Корвет» 369-06-94

«Систек» 781-23-84

«КИТ» 389-44-27

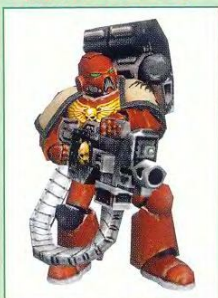
«Компьютадор» 503-64-54

«АвиаКомп» 946-04-26

«Велес Дата» 455-55-81

Трое в лодке, не считая орков

Космодесант (Space Marines)



Космодесантники — сторона, наиболее продвинутая в технологическом плане. Также космический десант лучше всего подойдет начинающим игрокам, благодаря интуитивно понятному дереву технологий и привычным юнитам. Поскольку десантники не имеют на вооружении сверхъестественных существ — богов и демонов, они обладают самым богатым арсеналом техники и боевых машин (в два раза больше, чем у любой из других противоборствующих сторон). Самым грозным юнитом космодесанта является дреднот — громадная шагающая конструкция, предназначенная для атаки техники и оборонительных сооружений противника. Пилотам дреднотов становится тяжело раненные пехотинцы, в буквальном смысле вытасканные с того света усилениями имперских врачей. Поскольку после ранений такой тяжести боец не может существовать без системы жизнеобеспечения, его навечно заключают в герметичную капсулу-кабину дреднота, и он продолжает служить Императору в этой роли.

Однако плотно и кровью космического десанта являются пехотные подразделения — от легких диверсионно-разведывательных отрядов до тяжело вооруженных Терминаторов. Основная черта пехоты космодесанта — высокая универсальность и сокрушительная огневая мощь. В стрелковом бою люди превосходят орков, а в рукопашном — запросо обстаивают расу зльдаров.

В качестве вспомогательных отрядов космодесантники используют библиотекарей-псиоников, которые обладают широ-

ким ассортиментом псионических заклинаний: сдерживание демонов, ментальный удар по врагам, а также разнообразные защитные заклинания для дружественных отрядов.

Про космодесантников говорят, что они бесстрашны, и это утверждение совершенно справедливо: в отличие от других рас космический десант значительно медленнее теряет очки морали и настолько же быстрее их восстанавливает. Эти парни действительно не знают страха!

Силы Хаоса (Forces of Chaos)



Силами Хаоса в первую очередь движет ненависть — ненависть к Императору и всему человечеству.

Предавшие Императора и принявшие сторону богов Хаоса "павшие" космодесантники сохранили мало общего с обычными людьми. Основу их войск составляет космодесант Хаоса, который уступает имперскому десанту и в огневой мощи, и в рукопашном бою. Однако у десанта Хаоса есть одно существенное преимущество — многочисленность (в сетевой игре подразделения космодесанта Хаоса "столят" меньше очков реквизиции).

Более того, часть десантников была трансформирована богами Хаоса в демонов, которые не только страшны в рукопашном бою, но и вселяют ужас в противника, в ускоренном темпе понижая его мораль. Но самым жутким монстром Хаоса является огромный крылатый демон Bloodthirster. Помимо бритвенно острого когтей и зубов, этот десятиметровый монстр вооружен огромными лезвиями и в считанные минуты может превратить любое поле боя в филиал мясной лавки.

Эльдары (Eldars)



Эльдары — представители наиболее древней и могущественной расы галактики. Времена их могущества остались в прошлом, но, тем не менее, с их боевым искусством по-прежнему стоит считаться. Эльдары не только умелые воины, но и самые могущественные псионики во всей Галактике. После краха своей империи Эльдары сумели выжить только в своих огромных кораблях, на которых они путешествуют по ворп-пространству по системе туннелей и быстрых переходов, известных только им одним. Это позволяет им появляться из ниоткуда и также стремительно исчезать в случае опасности.

Основа пехоты эльдаров — хранители, дешевые, легкие и мобильные отряды, предназначенные для ближнего стрелкового боя. Но наиболее серьезными противниками являются зльдарские рейнджеры — самые искусные снайперы в игре, вдвойне опасные благодаря своим маскировочным устройствам, которые делают их невидимыми для обычных войск.

Но лучше всего эта раса "укомплектована" псиониками.

Среди прочих — Bonesingers, которые могут при помощи своих ментальных способностей формировать из подручных материалов специальную субстанцию wraithbone, которая в дальнейшем используется эльдарами для строительства зданий и техники.

Орки (Orks)

Орки — раса, в которую непременно влюбится любой стратег с кавалерийскими замашками. Основа тактики орков — скорость, маневр и массивированный удар.

Согласно истории Warhammer орки — наиболее многочисленная и плодovitая раса в Галактике; создание огромной армии у них занимает наименьшее количество очков реквизиции. Более того, орки передвигаются быстрее, чем все остальные противники, а также имеют на вооружении самые быстрые боевые машины, что позволяет им наносить стремительные массивированные удары пехотой при поддержке бронетехники. Войска орков не могут похвастаться точностью ведения стрелкового огня, но их огневая мощь достаточно сильна для противостояния практически любой расе. В рукопашном бою орки также показывают себя с выгодной стороны.

В качестве транспорта, передвижной, артиллерийской платформы и просто универсальной пехотной "топтальки" орки используют самый большой юнит в игре — Squiggoth, огромную слоноподобную рептилию, которая запросто может затоптать несколько батальонов противника.





Некоторые персонажи в буквальном смысле краснеют от ярости.

высоток, мостов, ущелий, укрепрайонов и так далее.

Выигрывает, соответственно, тот, кто искусно воюет — активно использует преимущества своей армии и недостатки противника, умеет извлекать выгоду из особенностей рельефа, умело применяет спецспособности своих юнитов и так далее. Кстати, Warhammer 40000 будет одной из немногих игр, в которой юниты не только апгрейдятся, но и имеют несколько вариантов вооружения и даже режимов ведения огня. Практически все пехотные юниты в Dawn of War имеют два режима атаки — стрелковый и рукопашный, причем в зависимости от ситуации нужный режим выбирается автоматически. Разумеется, во всем есть свои плюсы и минусы. Так, снайперский огонь применяется на больших дистанциях и одает высокую точность, но он существенно снижает скорость стрельбы

и обездвиживает стреляющих юнитов. Горячий привет **Ground Control 2** прилагается.

Уже упомянутые апгрейды зданий и юнитов также будут доступны лишь при наборе определенного числа очков реквизиции. Разумеется, деревья технологий у каждой расы будут разительно отличаться друг от друга. Интересный момент — цепочку необходимых усовершенствований можно будет заранее «запрограммировать», и все указанные апгрейды будут стартовать автоматически при наборе необходимого числа очков.

База в Dawn of War — последний бастион, отделяющий войска от линии фронта. Типичные строения на ней — это склады боеприпасов, центр связи, защитные турели, генераторы и тому подобное. На базе войска можно будет лечить, доукомплектовывать, «перепрофилировать» — одним словом, давать

им полноценный отдых и снова готовить к новым сражениям.

Все юниты в Warhammer 40000 помимо ожидаемого «здоровья» также будут обладать «моралью». Механизм использования этого параметра не сулит особых сюрпризов — побеждающие войска будут бодры духом, а изрядно потрепанные и поредевшие легко могут оказаться на грани паники. Интересно другое: у подчиненных, чья мораль упала до минимума, наряду с ослаблением атакующих и защитных параметров будет ощутимо увеличиваться скорость перемещения, поэтому опытный полководец практически всегда сможет с минимальными потерями вывести деморализованные войска из боя и отправить их на базу для реабилитации.

Геймплей щеголяет продвинутой баллистической моделью, серьезной физикой и... правильными пропорциями. Скажем, главный демон сил Хаоса Bloodthirster — это не просто зверюшка, которая отличается оригинальным дизайном, это огромное чудовище, рядом с которым обычная пехота смотрится как муравьи на прогулке. Более того, Bloodthirster не только выйдет на пята с плюсом, бой с его участием — это настоящее кровавое шоу: пехота и бронетехника от его ударов разлетаются в разные стороны как детские игрушки.

Чудеса графической хирургии

Я знаю, в это трудно поверить, но в качестве графического движка Relic выбрала сильно доработанный «мотор» от **Impossible Creatures**. Впрочем, все сомнения по поводу правильности выбора технологии отпадают, стоит лишь ознакомиться со скриншотами и игровым трейлером. Очень хорошо поработали моделеры, которым упростила задачу сама Games Workshop, предоставившая доступ к своей коллекции игровых артов, наработанных за все время существования настольной игры (без малого 20 лет!).

Отдельной серии аплодисментов заслуживает работа аниматоров. Тут я воздержусь от громких эпитетов — скажу лишь, что художественный состав Relic все это время не зря получал свою зарплату.

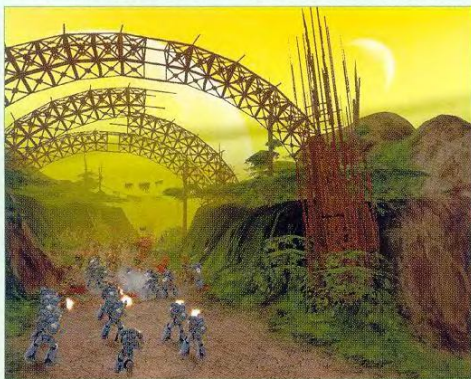
Достоинства движка также призвана подчеркнуть и абсолютно свободная камера, которая позволяет рассмотреть даже самые мел-

кие детали любого сражения, просто поставив игру на паузу. К слову, пауза предназначена не только для созерцания красот — в это время вы вольны раздавать приказы, что особенно ценно, учитывая большой размер армий и тактическую направленность игры.

Кстати, все сценарные вставки также будут выполнены на игровом движке, в Relic не без оснований полагают, что при графике такого уровня, предварительно отрендеренные ролики — необоснованное излишество.

■ ■ ■

Если сложить воедино все составляющие — оригинальную игровую концепцию, интересный бэкграунд, безупречную репутацию Relic на профильном RTS-поприще, денежную мощь издательского монстра THQ, а также плодотворное сотрудничество разработчиков с правообладателем Games Workshop, в голове возникает единственно возможный при таком раскладе вывод. Осенью этого года нас ждет исполинских размеров блокбастер. Стратегия, каких давно не было. Игра, надеемся, с большой буквой. В общем — ждем. ■



С созданием мрачной атмосферы дизайнеры справились на «отлично».

www.1soft.ru

интернет-магазин
доставка по России

Более 2500 лицензионных CD!
Подробные описания!

ИГРЫ

МУЛЬТИМЕДИА

1soft.ru

ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

ФИЛЬМЫ MPEG4

Большинство дисков
от 60 до 100 руб.

а также программы 1С
и тысячи Audio CD

www.1soft.ru

ВЕРДИКТ

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в тетрисе. Однако "классный сюжет" — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии достойны голливудского фильма или как мини-муви книжной адаптации, получают этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или какими-то другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуются сутками штудировать многостраничное "руководство пользователя" или проходить многочасовой "туториал" — такая игра получит этот рейтинг.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Почти по каждой игре, которая в конце концов попадает в рубрику "Вердикт", мы выносим предварительный вердикт. Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% "оправданность ожидания".

И наоборот, чем дальше отстоит впечатление от финальной версии игры от наших самых оптимистичных ожиданий, тем меньше этот рейтинг.

ДОЖДАЛИСЬ?

Небольшое резюме, в котором наши авторы кратко излагают свое мнение относительно рецензируемой игры.

РЕЙТИНГИ

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоедет.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным техническим стандартам, тем выше этот рейтинг. При выставлении оценки учитываются не только технические возможности графического движка, но общее эстетическое впечатление, которое создает у обозревателя внешний вид игры.

ЗВУК И МУЗЫКА

В этой графе оценивается, в первую очередь, качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

Рубрику подготовили: Николай Пегасов, Олег Ставицкий

РЕЙТИНГИ И ЛОКАЛИЗАЦИЙ

-  Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.
-  Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.
-  Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

РЕЙТИНГ "ИГРОМАНИИ"

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — он отражает, по сути, оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. "Рейтинг 'Игромании' не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

По количеству баллов в рейтинге "Игромании" все рецензируемые игры можно условно разделить на семь категорий.

0-2 (ПЛОХО)

Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — большой вопрос. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы "Игромании".

3-4 (УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО)

Эти игры не совсем ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадёжно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5-6 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние (но отнюдь не плохие) по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

7 (ХОРОШО)

Крепкие середнячки. Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вежи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус "культовых игр" и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

МЕДАЛИ "ИГРОМАНИИ"



Такую медаль получают игры, на которые стоит взглянуть — их графика поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или приносят в них свои, уникальные идеи.



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Таким знаком отмечаются игры, картинка из которых попадает на постер "Игромании".



Значок говорит о том, что эта игра стала темой обложки "Игромании".



Этим значком отмечены игры, которые поддерживают программу компании NVIDIA (подробности см. на CD/DVD в разделе "ИнфоБлок").

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004

Жанр: Симулятор бильярда ■ Издатель/Разработчик: Codemasters/Blade Interactive Studios ■ Похожесть: Friday Night Pool 3D ■ Системные требования: CPU 800 (1.4) MHz, 128 (256) Mb, 32 (128) Mb Video ■ Мультиплеер: Интернет ■ Количество дисков: Один CD

Сотворить человеческий симулятор бильярда — задача, казалось бы, несложная. Тем не менее на сегодняшний день мы не знаем практически ни одной приличной компьютерной игры для любителей снукера или пула, дорогого сукна, виски и сигар. Выпущенный в свет некоторое время назад Friday Night Pool 3D можно было рассматривать только как виртуальный аналог партии в "девятку" на заплеванном и прожженном столе в каком-нибудь очередном центре игровых автоматов рядом с придорожными вокзалом.

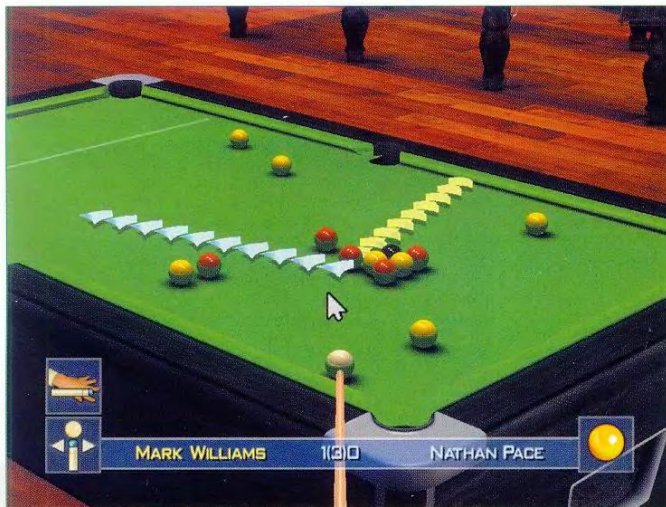
Тем же, кто знает, что такое стол Brunswick и может по тяжести определить качество кия, игровой индустрии пока нечего предложить. World Championship Snooker 2004 от именитого английского издателя Codemasters — первый шаг в сторону серьезного подхода к виртуальному бильярду. О том, что перед тобой не спеленный за полтора месяца на коленке бюджетный проект, понимаешь буквально сразу — для этого достаточно взглянуть на меню. Во-первых, помимо, собственно, снукера, тут есть возможность перекинуться в обычный пул (на выбор игра в 8 и 9 шаров). Во-вторых, здесь же есть специальный tutorial, в котором вас обучат самым хитрым ударами и комбинациями. Наконец, в-третьих, здесь есть история бильярда, классические матчи, а также правила игры, что-

бы вы вдруг не удивились, почему ваш соперник, скажем, бьет три раза подряд.

Плюс — и это немаловажный фактор — все это счастье довольно прилично выглядит. Конечно, модели недосчитываются полигонов, а картинке не хватает высокобюджетного лоска, но, в целом, на экран можно и нужно смотреть без боли. Здесь же — радующие глаз детали вроде вашего соперника, который увлеченно наблюдает за игрой на заднем плане, нервно вытягивает шею и качает головой.

Что касается, собственно, геймплея, то он... простоват. К управлению, по большей части, претензий нет — по правой клавише мыши камера послушно вращается, по левой производится удар, а сам манипулятор регулирует положение и направление кия. Проблема заключается в физике. Не сказать чтобы она тут отсутствовала, но шарик не производит впечатление бильярдных. Они честно сталкиваются и закатываются в лузы, но — полноценного ощущения того, что ты играешь в бильярд, нет. Тем не менее World Championship Snooker 2004 — это лучшее, что выходило на бильярдную тему за последнее время, так что всем любителям пула и снукера рекомендуем обратить самое пристальное внимание. Остальным — строго по желанию.

Рейтинг: ■■■■■■■■ 7,0



героям тоже нужно

выглядеть качественно

цифровые фотоаппараты®
AIRTEK

от 50 до 150\$



"Мастер Компьютер XXI"

784-63-53 / 785-38-95

"Электрон сервис"

424-78-21 / 231-49-38

"Цифровые технологии"

937-42-79

"Остров технологий"

789-67-97

"Аль Телеком"

258-00-42

"Санрайз"

956-12-25

"Корвет"

369-06-94

"Систек"

781-23-84

"КИТ"

389-44-27



Pocket Cam 3200

тип сенсора CMOS 2 Мpix,
разрешение: до 2048x1536,
память: 32 Mb,
LCD TFT цветной дисплей 1.5",
внешняя память SD/MMC Card,
вспышка, интерфейс USB,
питание 2x1.5V AAA

ЕВРОПА 1400 — ГИЛЬДИЯ GOLD

Оригинальное название: Die Glilde Gold Edition ■ Жанр: Стратегия ■ Издатель в России/Локализация: Руссобит-М

Локализация

ОБ ИГРЕ: "Европа 1400" — вероятно, одна из самых необычных экономических стратегий в истории игровой индустрии. Вы выступаете от лица горожанина, жителя средневекового европейского города. На старте у вас есть свое собственное дело — небольшая ремесленная мастерская, алхимическая лаборатория, таверна или другое полезное здание. Можно или развивать собственное нехитрый бизнес, или заняться чем-то более прибыльным. В игре доступно более десятка денежных профессий (включая, например, грабителя, ростовщика и священника) — любая по плечу вашему персонажу. Но в каждой из профессий придется использовать имеющиеся навыки, а развивать их — дело непростое. Вот вам и ролевой элемент.

Успешность вашего дела, по сути, измеряется деньгами и наличием недвижимости. Купили сырье подешевле, продали готовый товар на рынке дороже. Можно экономить на зарплате подмастерьев или охране повозок — но это уже жадность, а не рачительность. Вот и элемент экономического.

Помимо личного бизнеса, ваш герой окупается в политику. Провивайтесь в городской совет, подкупайте судей, займитесь "черным PR-ом" и задавите конкурентов. Наконец, можно похищать людей, поджигать чужие предприятия и даже нанимать на-

емных убийц. Женитьба или замужество (в зависимости от пола персонажа) — тоже дело не последнее. Посвататься можно и к мэру города, а детей — пристраивать в нижнюю палату городского совета. Вот и дипломатия!

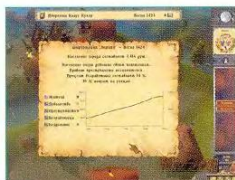
Плюс — на редкость симпатичная графика: вы со стороны наблюдаете за трехмерным городом и снующими по улицам жителями (камера свободно вращается). Более того, можно заглянуть в любое здание!

В итоге мы получаем уникальный симулятор жизни богатого горожанина, который отдельные обозреватели сравнивают с... **The Sims! Gold Edition** — это последнее издание игры, включающее все патчи и безмянное дополнение. В аддоне появились маги с заклинаниями, новые титулы, а также профессии бродячего артиста, портного и смотрителя кладбища. Последний бизнес связан с некромантией и оживлением мертвецов, которые готовы бесплатно работать подмастерьями...

ПЕРЕВОД: Закрыл глаза на англицизмы и увлечение именительным падежом в технических текстах ("Император присвоил вам титул Граф"). И пусть в Берлине обитают жители с английскими, а в Мадриде — с итальянскими именами. Все равно работа переводчиков заслуживает всяческих похвал.

Рейтинг: ■■■■■■■■ 7

Рейтинг: (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10)



X2: УГРОЗА

Оригинальное название: X2: The Threat ■ Жанр: Космический симулятор ■ Издатель в России/Локализация: Новый Диск, Media 2000

Локализация

ОБ ИГРЕ: "X2: Угроза" — одна из культовых "игр не для всех". Это вольный симулятор космического пилота-торговца, созданный по мотивам великой **Elite**. Подобные продукты выходят редко, и даже если бы в "X2" не было отличной графики и качественного звука (а они есть!) — игра приобрела бы свою армию поклонников. В чем же секрет ее популярности?

Во-первых, в абсолютной свободе, которая доходит до абсолюта — игрок вообще может забросить сюжет и жить во вселенной так, как ему хочется. Развозить туристов и полезные грузы, строить космические станции, охотиться на таинственных хааков, спекулировать наркотиками, уничтожать пиратские базы, воевать с одной из 7 разумных рас, коптить деньги на эсминце, исследовать неизведанные районы космоса, добывать полезные ископаемые, гоняться за космическими мухами (редкими животными, живущими в вакууме), заниматься наемными убийствами — и это далеко не полный перечень занятий.

Во-вторых, популярность игры — в проработанной вселенной "X". Это уже третья игра в этом мире, который скроен по законам космической оперы. Затертая планета Земля, "прыжковые врата" между звездными системами (систем почти полторы сотни!), огромное количество разных типов оружия и кораблей

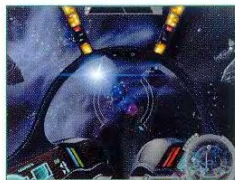
и обязательная "призрачная угроза" со стороны агрессивных рас, по традиции — гуманоиды, моллюски, рептилии, ботборги...

Почему же "X2" — игра не для всех? По большей части — из-за сложности в управлении (задействована почти вся клавиатура и настоятельно рекомендуется джойстик), но не только. Занимательный, в общем-то, сюжет развивается слишком неторопливо. Все упирается в медленное накопление денег. Игра "медитативна" — чтобы скопить на новые пушки или щит, придется пару часов развозить товары на простеньком "грузовике". Фанаты серии именно этого от "X2" и ждали, но многие новички бросают игру после нескольких часов полета.

ПЕРЕВОД: Локализация выполнена на достойном уровне — переведены не только многочисленные тексты, но и все аудиотреки. А последних в "X2" на удивление много. Автопилот корабля готов рассказать вам о любых агрегатах, фабриках, видах оружия и товаров. В доках космических станций звучит голос диктора, а в космических дуэлях вы услышите своего инопланетного оппонента. Правда, актерского мастерства озвучке не хватает. А уж для постоянно говорящего автопилота стоило выбрать женский голос поприятнее.

Рейтинг: ■■■■■■■■ 7,5

Рейтинг: (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (9) (10)



ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ И ПРОЕКТЫ

Представляем вашему вниманию сводный список отечественных локализаций и проектов.

Данная таблица состоит из двух разделов, которые, в свою очередь, разделяются на под-разделы:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, ко-

торые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобре-

сти, мы перемещаем информацию о ней в раздел "Поступили в продажу".

3) В ПРОРАБОТКЕ. Здесь размещаются те отечественные проекты, которые в данный момент находятся в разработке.

Полный список локализуемых игр, а также информацию о тех локализациях и отечественных проектах,

что уже можно купить, мы публикуем на наших **компакт-дисках и DVD** в разделе "По журналу". Таблица представлена в формате xls.

Редакция "Игромания" напоминает, что вся информация о датах выхода локализации, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

Составитель: Андрей Александров

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ

Поступили в продажу

Вий: История,

рассказанная заново
Дата: июль 2004 ● Рос. издатель/разработчик: DISCUS GAMES/Crazy House ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Нива:

Королева бездорожья
Дата: июль 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Media Service 2000/G.O.G. Games ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

В разработке

Axle Rage

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Akella ● Вид упаковки: jewel

Lada Racing Club

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: — ● Вид упаковки: jewel

Metalheart:

Replicants Rampage
Дата: осень 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Akella ● Вид упаковки: jewel

Neuro

Дата: осень 2004 ● Рос. издатель/разработчик: РуссОйт-M/Revolt Games ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Parkan 2

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Nikitа ● Вид упаковки: jewel

S.T.A.L.K.E.R.:

Shadow of Chernobyl
Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: РуссОйт-M/GSC Game World ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Xenus

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: РуссОйт-M/Deep Shadows ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

АЛЬФА: антитеррор

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: —

РуссОйт-M/MiST лэнд — ЮГ ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Блицкриг II

Дата: осень 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Игелл ● Вид упаковки: jewel

Бригада E5:

Новый Альянс

Дата: осень 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Akellon ● Вид упаковки: jewel

Велиан

Дата: декабрь 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/MADa ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Вивисектор. Зверь внутри

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Action Forms ● Вид упаковки: jewel

Вторая Мировая

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/1C/Madox Games ● Вид упаковки: jewel

Дальнобойщики 3

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: —

1C/SoftLab-NSK ● Вид упаковки: jewel

Карибский кризис

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/GS Software ● Вид упаковки: jewel

Магия войны:

Знамена тьмы

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Tarpan ● Вид упаковки: jewel

Магия крови

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: 1C/Sky Fallen ● Вид упаковки: jewel

Метро-2

Дата: осень-зима 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/GS Software ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Мор. Утопия

Дата: 2004 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Leck Lodge ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Стальные монстры

Дата: 2005 ● Рос. издатель/разработчик: Бука/Леста ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Поступили в продажу

Aura

Дата: июль 2004 ● Рос. издатель/локализация: Akella ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Beyond Divinity:

Оковы судьбы
Дата: август 2004 ● Рос. издатель/локализация: Бука ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Laser Squad Nemesis

Дата: июль 2004 ● Рос. издатель/локализация: РуссОйт-M ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Soldner:

Бойцы спецназа
Дата: август 2004 ● Рос. издатель/локализация: РуссОйт-M ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Airborne Troops

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: Akella ● Вид упаковки: jewel

Call of Duty:

United Offensive
Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C ● Вид упаковки: jewel

Chaos League

Дата: 4 квартал 2004 ● Рос. издатель/локализация: РуссОйт-M ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

CT Special Forces

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: РуссОйт-M ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Desert Thunder

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: РуссОйт-M ● Вид упаковки: jewel

Doom 3

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C ● Вид упаковки: jewel

Future Tactics:

The Uprising

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: РуссОйт-M ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Garfield

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: РуссОйт-M ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Heavy Gunner

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: РуссОйт-M ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Ice Hockey

Manager 2005
Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: РуссОйт-M ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Pariah

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: РуссОйт-M ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Spiderman 2

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C ● Вид упаковки: jewel

The Moment of Silence

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: Akella ● Вид упаковки: jewel

Torque: Savage Roads

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: РуссОйт-M ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Warhammer 40 000:

Dawn of War

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: РуссОйт-M ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Western Desperado

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: РуссОйт-M ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

WildLife Park:

Wild Creatures

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: РуссОйт-M ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Сибирь 2

Дата: июль 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

The Suffering

Дата: июль 2004 ● Рос. издатель/локализация: Новый Диск ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Thief: Deadly Shadows

Дата: июль 2004 ● Рос. издатель/локализация: Новый Диск ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

X-Plane Flight Simulator 7

Дата: июль 2004 ● Рос. издатель/локализация: Akella ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Новые анонсы

Airborne Troops

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: Akella ● Вид упаковки: jewel

Call of Duty:

United Offensive

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C ● Вид упаковки: jewel

Chaos League

Дата: 4 квартал 2004 ● Рос. издатель/локализация: РуссОйт-M ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

CT Special Forces

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: РуссОйт-M ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Desert Thunder

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: РуссОйт-M ● Вид упаковки: jewel

Doom 3

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C ● Вид упаковки: jewel

Future Tactics:The

Uprising

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: РуссОйт-M ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Heavy Gunner

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: РуссОйт-M ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Ice Hockey

Manager 2005

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: РуссОйт-M ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Pariah

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: РуссОйт-M ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Ski Racing

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: РуссОйт-M ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Spiderman 2

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: 1C ● Вид упаковки: jewel

The Moment of Silence

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: Akella ● Вид упаковки: jewel

Torque: Savage Roads

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: РуссОйт-M ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

Warhammer 40 000:

Dawn of War

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: РуссОйт-M ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

WildLife Park:

Wild Creatures

Дата: 2004 ● Рос. издатель/локализация: РуссОйт-M ● Вид упаковки: dvd-box, jewel

DOOM III



Олег Ставицкий, Александр Кузьменко

E-mail: stavickiy.ks@igromania.ru

Жанр: Экшен ■ Издатель: Activision ■ Разработчик: id Software ■ Издатель в России: 1С ■ Похожесть: Half-Life, Aliens vs. Predator ■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■ Количество дисков: Три CD
www.doom3.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
РЕКОМЕНДОВАНО:
ОС: Windows XP SP2 или выше
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
* CPU 2.4 GHz, 1GB RAM, 40GB

СУПЕР
ГРАФИКА
ВЫБОР
РЕДАКЦИИ

НАША
ОБОЗРКА
ВЫИГРАЛА

На небе, как мы знаем из кинофильма "Достучаться до небес", только и делают, что говорят о море. Так вот, весь август вся игровая индустрия говорила исключительно о HEM. О DOOM III. id Software в свойственной им манере умудрились немного поскандальить даже перед релизом. Сначала в сСеть просочилась отсканированная реклама со словами "it's done!" ("она готова!"), а интернет-магазины пообещали начать отгрузку третьего августа. Широкая общественность встревожилась — ну же! свершилось?! Activision лишь пожал плечами и сделала отсутствующее лицо. Пока все онлайн-ресурсы судорожно бросились публиковать опровержение, информация неожиданно поступила от обычных сторонящихся прессы id. Они скромно сообщили, что DOOM III ушла на золото, а команда занята отбором материала для демо-версии. Нетрудно догадаться, что в этот самый момент не напрудили в штаны от счастья разве что слепые.

Писать о DOOM III — занятие глубоко неблагодарное. Если заветные четыре буквы не говорят вам ровным счетом ничего — вы, очевидно, ошиблись журналом или провели последнее десятилетие в звуконепроницаемом бункере. Если же вы ждали третье пришествие великого экшена так же, как это делали мы, то на момент прочтения этой статьи, игра, скорее всего, пройдена вами вдоль и поперек. Нам остается лишь донести до вас свое мнение, что называется, постфактум. Как он выглядит? Как он играется? Оправдались ли наши надежды? Пора ли вам нести фамильное золото в ломбард или стоит повременить с подобными мерами? Обо всем этом — в самой подробной рецензии за всю историю существования "Игромании". Только здесь, только сейчас и только для вас.

Вспомнить все

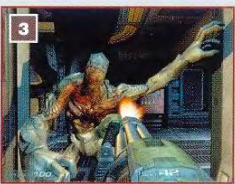
Несмотря на железобетонную уверенность Джона Кармака в успехе своего детища, надо

признать, что с третьим "Думом" id играли на неизвестном им поле. Все мы прекрасно знаем, что это компания, которая умеет создавать отменные технологии. Но никто ни разу не слышал, чтобы id сумели рассказать хотя бы одну внятную историю. Кто сейчас помнит завязку Quake или Quake 2? Сюжет первого вообще хранился в куцем txt-файле, который многие так и не удосужились прочесть. Так вот, с DOOM III Кармак и Ко пошли на риск — пообещали нам слишком много. К традиционной технической революции они божились присовокупить чуть ли не революционный геймплей и голливудский сюжет. "DOOM III будет story-driven экшеном", — говорили нам, и мы упорно кивали головой. Будет.

Однако, первые же кадры игры ставят любого геймера в тупик. Безымянный солдат прибывает на Марс. Он проходит регистрацию, сталкивается в баре со своими сослуживцами, получает защитный костюм, табельный пистолет, фонарик и прос-

теее задание — разыскать пропавшего на базе ученого. Если после первых десяти минут у вас не возникнет острого чувства deja-vu, то вы, должно быть, не играли в лучшую игру 1998 года по версии всего земшара. Дело в том, что DOOM III отчаянно напоминает не, собственно, первоисточник, а... Half-Life. Завязки настолько похожи, что ты просто не веришь своими глазами. Здесь же — эксперимент, вышедший из-под контроля, ваши коллеги, превратившиеся в зомби и долгая дорога домой...

Дальше начинаются совсем уж неприличные вещи. Игра, которую мы ждали столько лет, вдруг начинает прикидываться всеми сюжетными экшенами по очереди. Поиграв в Half-Life, id вспоминают про Aliens vs. Predator и устраивают нам очередной сеанс deja-vu. Все, как положено — темно, страшно и шумно. Во встроенном наушнике захлебываются от ужаса ваши коллеги. Что-то очень большое пытается разорвать лапами



- 1 Гейм-дизайнеры не побрезговали телепортами. В результате новые партии монстров, буквально валятся вам на голову.
- 2 Головоногий паук, пользуясь случаем, передает горячий привет headcrab'y.
- 3 Движок играет на публике мускулами при любом удобном случае.
- 4 Мы ни за что не скажем вам, кто изображен на этой картинке.
- 5 Все мы знаем, что быстростаряющиеся трупы — это нехорошо. Но id умудрились обставить исчезновения монстрачных тел роскошными спецэффектами.

Внушает и добавляет

Все игры для меня делятся на светлые и темные. В светлых обычно светит солнце. Там хорошо видно, кого убиваешь. Например, **Serions Sam** или **Far Cry**. В темных играх — темно. Там гады выскакивают из темноты и пытаются пугать самым фактом осознания необходимости оперирования в условиях недостатка визуальной информации.

Лично я люблю светлые игры. Там хорошо, далеко видно, убиваешь всех как-то по-доброму, ничего не скрывая. Темные игры — не люблю. Там обычно клаустрофобия. Все злые ходят. Нервные. Выскакивают. Поэтому **DOOM III** я не очень ждал. Судя по "альфе", в игре планировалась анимация темного геймплея с монстрами за неосвещаемой стеной, только в жутких моментах, когда ты повернешься к ним спиной, чтобы выпрыгнуть как черт из табакерки.

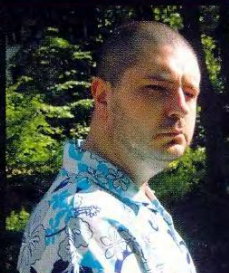
И вот "Дум" пришел. Первое впечатление: **System Shock** какой-то! Испугался не на шутку. Особенно, когда код надо было на слух воспринять. Прямо ходил по базе с разведенными от удивления руками, пытаюсь всех хотя бы душить. Как только дали пистолет — начал убивать всех встречающихся. На всякий случай. Ну хоть что-то для души чтобы было. Бы-бы-бы...

И тут началось, наконец! Гады таки поперли из подпространства. Я аж подпрыгнул от оживления и кинулся ловить нечисть по углам. А то вдруг опять Шок начнется и не успею удовольствие получить. Тут-то и обнаружился глубинный смысл "Дума". Главный монстр — это я, игрок. Бояться тут можно и нужно только меня. Ведь я с самого начала, даже пока оружия не было, уже пытался всех душить. Жалкое население Марса обречено на уничтожение. Страшно за них, а не за меня.

Мешало только одно. Темнота. Это слишком дешево — выскакивать

из темноты. Так нельзя. Но, к счастью, всего две команды в конфиге: bind "g" "testlight" и bind "h" "porlight" — и теперь у меня не жалкий фонарик, пусть даже и прикрученный "модной" изолентой к столу, а реальные осветительные приборы. Заходишь в темную некрасивую комнату и жмешь "g", устанавливаешь где надо стационарные прожекторы (на двести ватт каждый) по направлению движения. Как бы подготавливаешь помещение к приему дорогих гостей. Креатив опять же! И комната сразу становится светлой и приятной для времяпрепровождения. Все начинает играть тенями и бликами во всю мощь кармаческой убертехнологии, зачем-то спрятанной. Можно наслаждаться актом зачистки. Практически светлая атмосферная игра получается! У меня даже концептики игровые мощнейшие заструились в голове после такого богатства входного материала.

В общем, очень качественный продукт с большим будущим. Спасибо id. Внушает и Добавляет!



Андрей Кравцов Кузмин, прошел пока только два уровня

металлическую дверь. Фонарик с трудом высхватывает из темноты чьи-то силуэты. И когда id, наконец, отработывают все положения по сценарию устрашающие сценки, выходят ОНИ.

При виде первого зомби, который вываливается на тебя из темноты и нечленораздельно мычит, тут же забываешь про все свое журналистское бурчание. Потому что, во-первых, — страшно, во-вторых — атмосферно, а в-третьих — интересно. Все незамысловатое цитирование отходит на второй план, когда до тебя доходит, с каким тщанием выполнен **DOOM III**. id, пожалуй, единственная студия на Земле, способная потратить столько времени на доведение своего продукта до зеркального блеска.

И, конечно же, графика. С визуальной точки зрения, **DOOM III** — безусловный прорыв. **Far Cry** забывается ровно после вступительной заставки. Местные модели, детализация, текстуры, игра света и архитектура периодически заставляют

забыть, как тебя зовут. Неприлично, чертовски красиво. При этом нельзя сказать, что id показали нам что-то, чего мы не видели до сих пор. Просто все здесь выполнено на самом что ни на есть высоком уровне. Плюс — какой-то совершенно запредельный уровень детализации окружающего пространства. Абсолютно все вокруг мигает, журчит, крутится и бликует. Я не видел ни одного помещения, снятого под копируку, или одинакового механизма. Это потрясающая, титаническая, филигранная работа. Практически ручная выделка.

В результате, сочетание визуального шока и грамотно сочетаемой атмосферы делают свое дело — ты начинаешь трястись мелкой дрожью и судорожно шарить фонариком по углам. Более того — эта находка на полном серьезе видится мне гениальной — вы не можете одновременно светить и стрелять. В результате, оказываясь перед очередным темным коридором, вы встаете перед выбором — передвигаться

на ощупь, но с шотганом в руках или с фонарем, но без оружия. При этом, в другом случае — страшно до мурашек по коже. Когда из-за бочек выполз первый демон, — я, честное слово, подпрыгнул на месте. id очень грамотно тасуют классические пугалки и любовной хоррор в духе какого-нибудь "Рассвета Мертвецов". В итоге — первые этапы исполнены безупречно, выверенной до каждой капли адреналина атмосферой. Да, — ничего нового в этом нет, да, — перед нами просто высокотехнологичная компиляция всего, что уже было, но что с того? Если, во-первых, — красиво, а во-вторых — страшно?..

Понимание

Ближе к середине игры, когда вы уже привыкните к замолгивающему реву, перестанете ловить чельсть при виде очередного пижонского спецэффекта и любоваться высокотехнологичными пупырышками на телах монстров, обязательно придет понимание. И не важно, кто вы — горячий фанат "Дума" или



Все в тему



Игрок Кармек, Action Points
Эксклюзивный директор и
соавтор игры "Doom" и "Doom 3"

Все, как обычно в играх от id Software — мощнейший движок и великолепная графика. В игре абсолютно все в тему, каждый элемент продуман, все работает без изъятий (может, я, конечно, плохо играл). Обстановка в игре заставляет тебя полностью погрузиться в этот мир и быть его неотъемлемой частью. Вот наглядный пример того, как должен выглядеть настоящий продукт.



Слово фаната

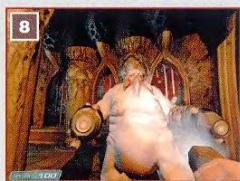
Ночь, тишина, игра-легенда. Первые 10 минут. Где экшен? Где, какедемон вас задержит? Почему это дежа вю Half-Life называется мега-именем DOOM — чтобы Half-Life 2 оказалась дежа вю DOOM-а?

Первые полчаса. Красиво. Офигенно красиво. С ожиданиями не совпало — что теперь, не играть из-за этого? Да, лампочки не бьются, ученые несут стандартный голливудский вздор... но — для начала посмотрите на себя в зеркало! То, которое в сортире.

Заполучив шотган Вот теперь верю, что это DOOM! Вот теперь летят клочки по закоулочкам... причем, кажется, еще и мои. Умирает, правда, не страшно — но в пустом темном месте пробирает жуть: уже знаешь, "ца полезут", и еще не знаешь, откуда свалются. Не то чтобы хоррор — но подсакиваешь так, что реально можно упасть со стула. Мандраж, азарт, даже трепет — подходишь воооот к этой двери, вздрагиваешь от скрипучих стонів из-за стены, делаешь еще шаг, уже за порог... ааа! вот вам!.. и еще к одной двери, и еще один коридор... опять выслушиваешь английское "бла-бла-бла" в надежде на три цифры кода... опять 10% здоровья, аптечка предусматривательно не видна, монстров отлично слышно... Пусть где-то в ментальных сферах избалованный Станиславский кричал "не верю!" — сейчас я не хочу ему верить.

Близко к утру. Выходя из комнаты в темный коридор, невольно напрягаюсь, ощущая, что за углом — тьма, а в ней притаились порождения Ада. Нет, я не оборачиваюсь, я знаю, что это все глюки.

К тому же — черт знает, что я увижу, если обернусь...



просто купили игру по совету бородатого продавца на ближайшем развале, влившись в местную атмосферу, вы обязательно начнете обращать внимание на более приземленные вещи.

Скажем, вдруг выяснится, что на вашей системе, которая еще полгода назад считалась hi-fi и где вполне уверенно шел Far Cry, третий DOOM еле-еле ползает в разрешении 640x480 с половиной отключенных графических наворотов. Потом откроется еще один неприятный факт: с самого стартового ролика и до финальных титров игра абсолютно одинаковая. На протяжении всех заявленных часов геймплея вы снуло бродите по темным коридорам, карабкаетесь по обшарпанному лестницам, катаетесь на лифтах и читаете чужие элктронные дневники.

Дальше — больше. Вдруг становится ясно, что геймплей DOOM III, как бы это помягче сказать..., довольно банален. Вы делаете все то же самое, что и последние несколько лет: стреляете, стрейфитесь, переключаете оружие колесиком мыши и ползаете на карачках, крепко зажав клавишу "C". Иногда, для разнообразия, вы еще нажимаете кнопки и дергаете всевозможные рычаги. Но если во времена первого Half-Life все это вызывало свинячий восторг, то теперь больше напоминает курсы аэробики для умной обезьянки: нажать, толкнуть, открыть и получить банан.

Дизайн уровней? Конечно, отлично продуманная планировка: коридор-комната-большой зал. Никакого однообразия и отлично выверенный стиль.

Сюжет? Да, каждую секунду нам скривляется очередная доза зловещей истории про то, как демоны десантировались на Марс прямоком из Ада, периодически перед глазами мелькают скриптовые сцены, раз в полчаса разблачивается зловещий заговор, а каждые десять минут в радиозифи-ре раздаются предсмертные крики еще одного невидимого статиста. Если, скажем, Стивен Кинг вдруг решил бы отвлечься от бытовой мистики и написать мрачняк на марсианскую тему, у него гарантированно вышел бы сценарий к третьему "Думу".

Оружие? Пистолет-пулемет-дробовик-плазматан... осталась даже бензопила. Отличный дизайн, прекрасное "ощущение ствола" в руках, грамотное распределение патронов/аптечек на уровнях...



6 Так, молодой человек, а что у нас с регистрацией?

7 Когда-то эта рука состояла из плоских пикселей. Сегодня для ее корректного отображения требуется видеокарта стоимостью не меньше 200 у.е.

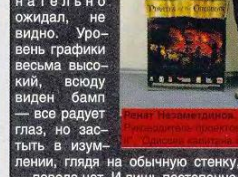
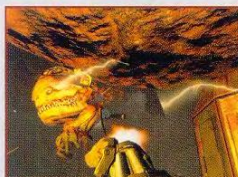
8 Гербалбайт тут, к сожалению, бессилён. Мы ставим на BFG.

9 Движок играет на публике мускулами при любом удобном случае.

10 Даже не надейтесь — вылетающие из черепахи к мозги тоже растворяются.

11 Периодически демоны отвлекаются от вас, чтобы выяснить, кто из них главный.

12 Мы не удивимся, если очередной римейк "Рассвета мертвецов" будет создан на движке DOOM 3.



Кибальчиш

Главная беда состоит в том, что DOOM III очень хочет выглядеть "хорошим мальчиком". У него есть все, что и у других хороших и правильных мальчиков: дизайн, сюжет, атмосфера и даже геймплей. Мало того, у него есть даже кое-что большее: графический движок завтрашнего дня.

Но у него нет и никогда не было того, что обычно бывает у мальчиков плохих: непохожести. DOOM III — это такой же экшен как и все остальные, это выверенный хит, стерильный блокбастер, который даже получает от журнала "Игромания" две серьезные награды, но правда жизни состоит в том, что кроме передовых технологий в DOOM III нет ровным счетом НИЧЕГО необычного.

Конечно, на этом самом месте можно стремительно впасть в па-

нику, забить во всевозможные тамтамы и, скандируя кровавые лозунги, организованно выйти на улицы учинять бунт. "Как же так? Где тот самый DOOM II? Украли, обманули!" Когда в голову впервые начнут появляться такие мысли, самое главное — вовремя взять себя в руки.

Мы искренне уверены в том, что истерика вокруг темы "DOOM III оказался лажей" — стопроцентно искусственного происхождения. Это, друзья, неправда. Если беспристрастно разложить игру на плюсы и минусы, то выяснится, что минусов в ней как бы и нет совсем. DOOM III — это крепкий экшен с отменной графикой, любопытным сюжетом и тщательно проработанной атмосферой. Игра, четко сделанная по рецепту изготовления хитов. Стройная и

ладно сбита и не претендующая на геймплей-революцию. В конце концов, для того, чтобы совершать подробные перевороты, есть другие конторы — те же Valve или CryTek. Надо просто признать один очевидный факт: id — не гении мирового масштаба, но модарты и не левши, а старательные и очень трудолюбивые ремесленники, которые, пользуясь готовыми схемами, создают выверенный и качественный продукт.

Ну а что же касается творчества, то, мы уверены, в ближайшие пару лет на движке DOOM III выйдет немало интересных, захватывающих и, возможно, даже революционных игр. id сделали то, что они умеют лучше всего — создали отличный технологический фундамент, на котором совсем другие люди уже будут строить свой го-

Высочайший уровень

Первое впечатление от DOOM III очень необычное. Технологического чуда, которого полтора года ждали, не ожидал, не аудио. Уровень графики весьма высокий, все видно, бабл — все радует глаз, но застыть в изумлении, глядя на обычную стенку, — повода нет. И лишь постепенно, проходя первый этап, понимаешь, насколько качественно сделана игра. Обычно в любой игре всегда есть места, которые не очень удались разработчикам. Неаккуратная текстура на какой-нибудь трубе, кривоватая геометрия где-нибудь под потолком — когда сам занимаешься разработкой игр, начинаешь автоматически отмечать такие вещи. В "Думе" этого нет. Такое ощущение, что каждая текстура, каждый персонаж просто вылизаны до невозможности.

И это действительно создает впечатление игры высочайшего уровня. Для меня пальму первенства по качеству игр последние два года держит Warcraft III... Но теперь у него появился серьезнейший конкурент. Что касается самой игры, то поиграть успел немного. Очень понравились монстры — классные и стремные. Очень понравилось оружие — нет ощущения мощной пуши в руках, уж не знаю почему... Впрочем, до минигана и ракетомета еще не добрался. А вот Plasma Gun очень разочаровал. Несерьезная какая-то пукалка... Буду играть дальше.

Андрей Несмеловский, Андрей Несмеловский, Андрей Несмеловский

Ступень в развитии



Андрей Несмеловский, Андрей Несмеловский, Андрей Несмеловский

Подписание контракта об издании DOOM III — событие знаковое не только для 1С, но и для российской игровой индустрии в целом. Это не просто хит, продолжение культовой игры и технологический прорыв — это шаг вперед.

Подписав соглашение об издании проекта такого калибра, мы еще раз подтвердили тот факт, что у российского рынка отличный потенциал. И западные партнеры знают об этом. Однако не стоит забывать и о том, что DOOM III это не просто продукт высшего качества, беспорочный хит и один из самых ожидаемых проектов 2004 года. Думаю, что DOOM III — это игра, которая определит направление развития жанра на ближайшие несколько лет.

Подписанное соглашение — очередная ступень в развитии стратегического партнерства между 1С и Activision. Уверен в том, что в будущем мы сможем предложить российской аудитории новые интересные проекты одного из ведущих международных издателей компьютерных игр.



род-сад. Преступления в этом нет и в помине. Сплошные блага.

Собственно, в тот момент, когда вы держитесь за глянцевую обложку журнала и читаете эти строки, большая часть человечества уже составила свое собственное мнение о DOOM III. Не исключено, что вы (да-да, именно вы!) — тоже.

То, что вы уже почти дочитали до конца, это всего лишь мнение двух представителей того самого человечества — корреспондентов журнала "Игромания". Вы можете ознакомиться с мнениями других людей, которые мы заботливо разместили в этой рецензии, прочитать альтернативное мнение нашего самого сурового критика Антона Логвинова, отслеживать мнения посетителей тематических форумов, и даже послать в редакцию мнение свое личное...

Однако, какие бы персональные выводы мы не сделали и как бы ни пытались повлиять на всеобщую нашу массовую бессознательность, факт остается фактом. DOOM III — это вежа в новейшей истории компьютерных игр. Его можно любить, можно ненавидеть, можно даже упорно игнорировать — но эта игра уже захватила планету Земля и нам остается только принять это и продолжать жить так же, как и раньше. ■



Десять лет "Дума"



В далеком 1993-м мир узнал Слово, и Слово было — DOOM. Второй после Wolfenstein 3D проект уже тогда знаменитой на весь мир id Software, едва выйдя на PC, мгновенно побил все рекорды популярности. Мир сходил с ума со скоростью света: в DOOM реализовано одновременно в Америке, Европе и Китае, и даже маломощнейшая тогда Россия была охвачена эпидемией, от которой не было лекарства. Никто не мог устоять перед игрой столь бешеной динамики и совершенно безумного драйва, а самое главное — фирменной мрачной атмосферы, ставшей визитной карточкой игр id. Великолепная и передовая на тот момент графика, убийный дизайн уровней (там были лестницы — впервые и только у id!), бесподобные, неподражаемые монстры (чем был бы мир без кахоредона?), и арсенал пушек, впоследствии ставший неизменной классикой жанра 3D экшен. Кроме того, впервые в истории монстров можно было пилить бензопилой. Вдумайтесь в эти слова: пилить. Бензопилой. DOOM был объявлен игрой непревзойденной жестокости и запрещен к продаже в некоторых странах. Впрочем, кто хотел, тот все равно играл.

Но то, благодаря чему на самом деле DOOM остался в сердцах народа, называлось "дефматч". Будущий адепт сетевого

кода, Джон Кармак, впервые в истории экшенов сумел сделать так, что человек мог сразиться с самым страшным своим врагом — человеком. И они сражались! Баталии по сетке и модему удавали по популярности все существовавшие до того совместные компьютерные развлечения. Колонии людей, приходящих с утра на работу/в школу с красными глазами, драматически возросло по всему миру. Файтинги на приставках и игровых автоматах плакали горькими слезами. Вы, возможно, даже не представляете, что можно было сделать со своим врагом при помощи такой штуки, как BFG. А ведь врагов могло быть несколько (четверо)! И не забывайте, не забывайте про бензопилу.

Толпа настоящих требовала хлеба и зрелищ, поэтому DOOM II (полное название DOOM II: Hell on Earth) просто не имел права не появиться на свет. Был он логическим развитием первой части. Гений Ромеро порадовал демо новыми монстрами, двустолкой (!), архитектурно безупречным набором из 30 уровней (не считая двух секретных) и собственной головоломкой, кокетливо торчавшей на колу на последнем из них. Поскольку DOOM II вошел в нашу жизнь всего год спустя после событий, описанных во втором абзаце, он послужил дальнейшему разжиганию межгеймерской розни. Уровень E1M1 до сих пор считается в ностальгических кошмарах доброй половине компьютерного человечества. Зверский накал боев лишь усугублялся наличием двустолки и приятной способностью BFG при определенной геометрии выстрела убивать сквозь стены. Автор этих строк застал рассвет и угасание думерского движения в России и еще помнит такую штуку, как дум-лист, ходивший по московским BBS'кам. В любое время дня и, подчас, ночи, ты мог набрать телефон совершенно незнакомого геймера и пригласить его на дружескую мясорубку в коридорах DOOM II. А еще на тех же

BBS валялось совершенно фантастическое количество разнообразных wad-файлов, в которых таились сделанные вручную уровни — их можно было подключить к игре (примерно как сейчас — всякие моды) и оценить талант автора. Кстати, именно тогда зародилась традиция делать карты для мультплеера, которые порой на голову превосходили официальные и с удовольствием юзались народом после момента, когда по одному пикселю на стене E1M1 ты уже мог определить, в какой части уровня находишься.

На волне шквального успеха всего, что начиналось на "D" и заканчивалось на "M" с двумя "O" в середине, — в 1995-м из застенков id выкатились Ultimate DOOM. То был, по сути, первый DOOM, дополненный одним новым эпизодом о семи уровнях. Об этом эпизоде в id говорили, что "по сравнению с ним оригинальный DOOM покажется вам прогулкой в парке".

Последние официальные части (точнее, аддоны) DOOM были сделаны двумя полупрофессиональными группами (не id) и назывались Final DOOM: The Plutonia Expreiment и Final DOOM: Eviltion. Это было, как говорится, развлечение для тех, кому не надоело. Мне надоело не до конца, поэтому оба аддона я пробежал — правда, местами зачитывая священные мантры idddq (режим бога) и idkfa (все оружие и ключи). Ничем принципиально новым эти две части не отличались — кроме, разумеется, новых уровней.

Дальше были всякие The Id Anthology, The Depths of DOOM Trilogy и прочие DOOM: Collector's Edition. Но это уже для любителей и коллекционеров. К тому времени солнце великой серии окончательно закатилось за горизонт технологий, а с другой стороны на небо полезла сверхновая под названием Quake. Но это, сами понимаете, уже совсем другая история...

Олег Полянский,
главный думовед



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

90%

ДОЖДАЛИСЬ?

DOOM III — вежа в истории компьютерных игр. Хотим мы этого или нет.

РЕЗЮМЕН

7.0

ГРАФИКА

10.0

ЗВУК И МУЗЫКА

7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

9.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"

9.0

DOOM III

(АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ)

Антон Логвинов

E-MAIL: PYBPHKI: RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Экшен ■ Издатель: Activision ■
Разработчик: id Software ■ Издатель в
России: 1С ■ Похожесть: Half-Life, Alien vs.
Predator ■ Мультиплеер: Интернет, локальная
сеть ■ Количество дисков: Три CD
www.doom3.com

НЕОБХОДИМО:
CPU 1.5 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2.4 GHz, 1Gb, 512 Mb Video

Первое мое ощущение после игры в DOOM III — шок. Нет, вовсе не от графики и якобы страшного геймплея — шок от качества игры. Я изначально слабо верил в этот проект. Я не верил, что id смогут хотя бы потянуть планку Half-Life. Но великолепно сделанное начало DOOM III дало надежду. Я не ждал от id такой проработки деталей игры — рекламных роликов на мониторах, некоторого "интерактива", не говоря уже о письмах, записях в PDA и прочих весьма атмосферных моментах — они сперва начали произвели очень приятное впечатление.

Попытки

Но с первыми монстрами надежда, к сожалению, развеялась. У id, к моему удивлению, не получилось сделать интересного экшена. В DOOM III просто скучно играть. Знаете, когда я стреляю из дробовика, то хочу, чтобы сабвуфер будил соседей, а монстр, если не отлетал на десять метров, то хотя бы делал вид, что по нему попали, а не просто исчезал в воздухе. Ведь как было, например, в DOOM II — пальнул из дуэластики в упор, стекла задрожали, а монстр картонно упал, залил экран кровью. Это было весело!.. Ах, ну да, я забыл — id все это время делали хоррор-экшен! Только тоже не получилось. Таланта не хватило.

Атмосфера улетучивается после первых пятнадцати минут игры. Ее заменяют жалкие попытки нагнать страху дешевыми приемами.

Иногда удается, чаще всего — нет. Главная причина — совершенно убогие скрипты. Монстры в DOOM III прут непрерывно, из-под каждого унитаза. Причем зачастую их появление остается загадкой. Думаешь: "Блин, я тут был две минуты назад — откуда в темном углу появился очередной зомби?". Хотя ответ, конечно, очевиден — скрипт. Честно говоря, я помню я игры, в которой скрипты были бы настолько плохо замаскированы.

Все подобные "проявления атмосферности" делают игру не страшной, а смешной. Откуда взяться страху, если ты знаешь, что из-под очередной раковины скоро вылезет очередная соляха? "О, в десятый раз вырубился свет и на меня напали монстры!" — сейчас помру со страху. Помните, наиболее забавным было первое появление кусачей собакоподобной твари. Зверюга старательно лопилась в дверь, потом пробила стекло (сразу через стекло, естественно, не догадалась) и мгновенно исчезла после нескольких выстрелов в упор. Стоило портить дверку, да и вообще так понахвастаться? Наконец, самый дешевый трюк для устрашения игрока — фонарик, который нельзя использовать одновременно с оружием. Это, простите, уже бред.

Вообще, чтобы понять, насколько вторичен DOOM III, нужно всего лишь вспомнить Aliens vs. Predator 2. Вспомните, насколько искусно там создавалась атмосфера, насколько было страшно, насколько разнообразно, насколько



1 Несмотря на визуальный прорыв, DOOM 3 не может предложить нам ничего нового с точки зрения геймплея.

2 Какодемон, ясное дело, вернулся.

мощный там был сюжет, насколько осмысленны были крики по радио... Просто вспомните. Кстати, забавный момент — обсуждая DOOM III в редакции, два человека почти синхронно сказали: "Да, с таким бы движком, да AVP3!". К сожалению (или к счастью) любимым Monolith не закидывается на одном и том же, а делает всегда очень разные проекты. А что же касается id...

■ ■ ■

Заканчивая высказывать свое мнение о DOOM III, замечу, что id явно пора на пенсию. Посмотрим правде в глаза — эта компания никогда не делала мощных игр. Wolfenstein 3D, Doom 1-2, Quake1-3 — все это игры технологий. Да, считается, что у них был ураган-

ный геймплей... но ведь в те времена практически не с чем было сравнивать! Просто до 1997 года жанр развивала фактически только id. И развивала технологически. За это им — навеки памятник. Я никогда не забуду часы, проведенные за их играми...

Но время прошло. Был Half-Life, был Halo, была масса гениальных игр от Monolith и других компаний. Джон Кармак слишком увлекся своей космической программой и турбодвижкой и практически не обращал внимания на игры конкурентов. А зря...

Кстати, Том Холл ушел id после выпуска первого Doom именно потому, что команда не захотела делать игру с проработанным сюжетом. Вот так. ■

РЕЙГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

■■■■■ 30%

ДОЖДАЛИСЬ?

Пока Кармак и Ко упорно умножали полигоны и придумывали революционные спецэффекты, на дворе настала эпоха motion capture, интересных сюжетов и инновационного геймплея. В DOOM III ничего этого нет и в помине.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★☆☆☆☆ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 10.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★☆☆☆☆ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★☆☆☆☆ 7.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"

7.5

JOINT OPERATIONS

TYPHOON RISING

Степан Чечулин

Жанр: Онлайн-экшен ■ Издатель: NovaLogic ■
Разработчик: NovaLogic ■ Издатель в России: IC/snow-
ball.ru ■ Похожесть: Operation Flashpoint, Battlefield 1942
■ Мультиплеер: Интернет, локальная сеть ■
Количество дисков: Два CD

E-MAIL: РЕЦЕНЗИИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1,2 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,4 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video



Не думаю, что мои слова прозвучат откровением, но успех или провал любой игры зависит от того, сколько людей в нее играют. Сто крат это важнее, если проект рассчитан исключительно на совместные забег — то бишь на мультиплеер. Очевидно, что сколь бы гениальной ни была игра, если на ее серверах не с кем сражаться, то судьба такой поделки — полное забвение.

Пожалуй, самых крупных успехов в создании по-настоящему массовых онлайн-экшенов удалось добиться только великой и ужасной Electronic Arts. В 2002 году она спустила на воду Battlefield 1942, которая задала вектор развития жанра на долгие годы. Толковый баланс, гигантские карты, возможность управлять разновесической бронетехникой, ну и, конечно, невиданная доселе массовость сражений. Шутка ли — в одной битве могли сойтись более 32 игроков! Все это настолько пришло по душе широкому геймерскому кругу, что игровые сервера

бы буквально ломались от желающих оторвать пару виртуальных конечностей. Откровенно говоря, до недавнего времени казалось, что серьезных конкурентов Battlefield 1942 не появится еще долго. На деле же вышло иначе. Кудесники с туманного Альбиона, известные под названием NovaLogic и прославившиеся благодаря серии тактических 3D-экшенов Delta Force, взяли да и сочинили игру, которая не только способна на равных соперничать с Battlefield 1942, но и по многим параметрам ее превосходит.

Мы были, есть и будем солдатами

Действие Joint Operations разворачивается в недалеком будущем — в 2006 году, в теплом местечке под названием Индонезия. Местные аборигены взбунтовались, сколотили несколько партизанских армий и подняли самый натуральный бунт. После этого, как заведено у бунтовщиков, принялись изыматься над мирными жителя-

ми, расхищать стратегические запасы спиртного, а также грозить всему миру автоматом Калашникова. Разумеется, мировое сообщество не снесло подобной наглости и отправило в Индонезию "сборный отряд", в который вошли бойцы из спецподразделений всего мира. Вот и вся история, которой, в общем-то, могло и не быть: мотивация в подобных проектах — вещь условная. На самом деле все просто: есть террористы (Rebels) и контртеррористы (Joint Ops). Выбираете сторону по душе — и вперед на мины, то бишь в бой. Для особо уточненных натур разработчики предусмотрели возможность создания как бы собственного персонажа. Вы вольны выбрать, к какому подразделению будет принадлежать ваш боец (помимо навязанных в зубах SAS, Delta Force, GIGN и SEALs не забыть и овеянный славой российский спецназ), сменить цвет камуфляжа, голос и прочие детали. К сожалению, "поработать" над лицом и туловищем персонажа

не допускается, так что приходится довольствоваться тем, что заготовили разработчики. У повстанцев выбор несколько скудный — всего-то три вида террористов, сплошь местные аборигены. Зато курток и бандан — почти 30 видов.

Все эти тонкие настройки персонажа необходимы для того, чтобы не затеряться в толпе совершенно одинаковых воинов. А сделать это легко: в NovaLogic сделали, казалось, невозможное, в Joint Operations на одной карте может встретиться до 150 игроков! На экране в этот момент разворачивается самая натуральная война. Когда вы первый раз окажетесь в бою — рискуете несколько опешить. Кругом лихорадочно мечутся в поисках транспорта бесчисленные воины, не бороздят вертолеты, по реке то и дело проносятся моторные лодки, а из гаража, урча мотором, вырывается пара бронетранспортеров. Поначалу с трудом понимаешь, куда бегать и что делать. И лишь когда несколько освоишь-



- 1 Пробитое пулями стекло вертолета — явное свидетельство того, что машину скоро придется сдавать в металлолом.
- 2 Трагическая сцена. Противник высаживает вертолетный десант прямо под наш меткий огонь. Бедняки не успеют сделать и пары шагов, как уже отправятся на тот свет.
- 3 Моторная лодка — лучший способ быстро передвигаться по рекам.
- 4 В таком вертолете умещается до восьми бойцов.
- 5 Наши вертушки готовятся к переборке десанта на передовую. Мы же пулеметным огнем прикрываем посадочную зону.

Классовое равенство

В **Joint Operations** присутствует разделение на так называемые "классы", или специализации по интересам. Любите врачевать раненых собратьев? Вам в медики. Обожают часами сидеть в кустах с маскировочной веткой на макушке и СВД в руках? Добро пожаловать в снайперы. И так далее.

Медик (Medic): Может использовать любой автомат, но без подствольных гранатометов. Из пистолетов ему доступны только беретта и кольт 1911. Кроме того, он может использовать лазерный целеуказатель, тем самым помогая товарищам по команде обнаружить врага. Разумеется, основная обязанность медика — лечить бойцов.

Снайпер (Sniper): Имеет доступ аж к четырем видам снайперских винтовок. Из пистолетов доступны, как и медику, беретта и кольт 1911. Снайпер может носить и устанавливать мины, которыми очень удобно взрывать вражескую бронетехнику. Если вы решились играть снайпером, то ваш удел — долгое сидение в засадах и планомерный отстрел вражеских солдат с почтительного расстояния.

Пулеметчик (Gunner): Серьезный парень, имеющий доступ к трем видам пулеметов. Из пистолетов, кроме беретты и колта, может ис-

пользовать еще и шотган. Как и медик, не расстается с лазерным целеуказателем. Роль пулеметчика в бою очевидна — прикрытие огнем отступающих товарищей, а также поддержка наступления.

Стрелок (Rifleman): Пожалуй, самый универсальный класс. Может использовать любой вид автомата, в том числе и оснащенный гранатометом. Также имеет доступ ко всем видам пистолетов. Кроме того, стрелок обучен навыкам владения базуккой, благодаря чему уничтожение вражеской бронетехники становится делом простым и приятным.

Инженер (Engineer): Инженеры предназначены прежде всего для борьбы с техникой противника. Они имеют доступ только к двум видам автоматов — M4 и M16. Но если вы решите вступить в ряды именно этого класса, то сможете захватить на задании "Стингер", с помощью которого очень удобно сбивать вражеские вертолеты.

Помните также о том, что перед боем можно самолично выбрать арсенал, с которым вы пойдете в бой. Чем больше амуниции с собой — тем медленнее скорость перемещения. Поэтому, выбирая снаряжение, внимательно следите за весом и соответствующим образом продумывайте тактику. Удачи!

ся, замечаешь наконец так называемый HUD, то есть игровой экран. Первым делом стоит обратить внимание на радар, значение которого сложно переоценить, ибо на нем не только заботливо указано стрелочками, куда нужно двигаться и кого, собственно, мочить, но и отмечены наши друзья, противники. Более того, устройство заботливо указывает стрелочками, куда нужно двигаться и кого, собственно, мочить, но и отмечены наши друзья, противники. Более того, устройство заботливо указывает стрелочками, куда нужно двигаться и кого, собственно, мочить, но и отмечены наши друзья, противники.

В **Joint Operations** от вас не зависит абсолютно ничего. Когда бок о бок с тобой в бой идут десятки четыре горячих парней, а на стороне противника порядка 50 бойцов, то от меткости вашей стрельбы зависит не так уж и много. Что толку с того, что вы лихо пробежите по тылам и отправите на тот свет пусть даже десяток противников? Ровным счетом ничего. Во-первых, высокая вероятность, что героя-одиночку подстрелят еще на подступах к базе противника, во-вторых, все убитые недруги стремительно возрождаются

ся, ну и в-третьих, практически во всех типах игры требуется именно командный захват точек. То есть, чтобы успешно захватить штаб врага, необходимы как минимум три бойца. Пожалуй, в **Joint Operations** как нельзя лучше понимаешь значение слаженных командных действий. Если команда подберется толковая, то состоится действительно красочное побоище, при виде которого у Стивена Спилберга начнется икота.

Транспортные вертолеты перебрасывают десант на передовую, бронетехника оказывает поддержку пехоте, а та в свою очередь проводит грамотные атаки на базы противника, нанося с разных сторон и четко следуя распоряжениям командиров. Замечу, что разработчики сделали чрезвычайно удобные макросы команд, благодаря чему отдавать приказы или просить о помощи очень просто. Нажмите всего пару кнопок — и вот ваш подопечный уже орет благам матом, требуя прикрытия с воздуха. И если играют

профессионалы, то помощь не заставит себя долго ждать, а попавшие в засаду игроки будут эвакуированы из опасной зоны и доставлены на базу.

Но, увы, весь этот роскошный экшен вы увидите лишь в том случае, если играют профессионалы. Гораздо чаще в **Joint Operations** приходится созерцать печальную картину, когда все бойцы разбредаются кто в лес, кто по дрова. Орава солдат с гиканьем бросается к вертолету, после чего неумелый пилот успешно разбивает машину о первую же гору. Кто-то колесит на джипе по лесу, совершенно не понимая, в какую сторону и зачем он едет. В итоге действие превращается в натуральный балаган, и даже если вы лично — матерый вояка, толку от этого чуть, ибо в **Joint Operations** один в поле не воин. Никто не спасет вас, когда вы лоб в лоб столкнетесь с БТР. И даже если на этот случай у вас под рукой окажется гранатомет, то каким образом вы справитесь с вертолетами или снайперами противника? В такие моменты на-

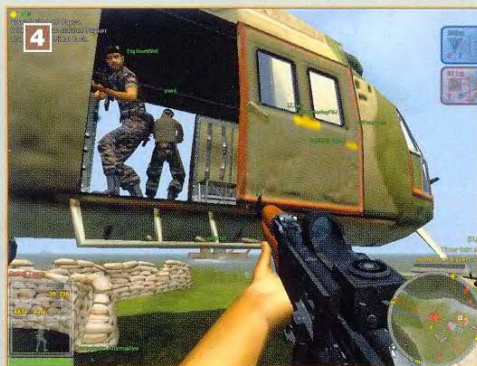
чинаешь чувствовать себя ничтожным винтиком огромного механизма. Честно говоря, мне, как испуганному бойцу **Counter-Strike**, где на счету жизнь буквально каждого бойца, поначалу было весьма неуютно.

В **Joint Operations** нет героев — есть просто солдаты, которые делают свою работу и стараются прожить чуть дольше, чем товарищ, который минуту назад бежал рядом и вот уже рухнул в густую траву, скошенный автоматной очередью. И ты бросаешься за ближайшее дерево и лихорадочно обзориваешь окрестности в надежде обнаружить того, кто стрелял, и молясь Богу, чтобы следующая пуля пролетела мимо.

Что и говорить, атмосфера в **Joint Operations** буквально сочится с экрана. Если вы смортели "Апокалипсис сегодня" или "Мы были солдатами", то без труда поймете, о чем идет речь.

Эх, прокачу

Не зря еще на стадии разработки **NovaLogic** позиционировали **Joint Operations** как убийцу



серии Battlefield 1942. И, надо сказать, это не пустые слова. Для начала хочется сказать о парке транспортных средств, коих тут несметное количество. Это и разнообразные вертолеты, начиная десантным AH-6 Little Birds и заканчивая гигантским "Чинуком", который, между прочим, способен перевозить не только пехоту, но и бронетехнику. Весьма, знаете ли, удобно посадить в гущу сражения вертушку, из которой стремительно выкатятся бронемашин и выскочит отряд бойцов. Кроме вертолетов, можно поплавать на моторной лодке, лихо прокатиться на джипе, оснащенном крупнокалиберным пулеметом, а также освоить управление бронемашинками. Любителей всего отечественного ждет приятный сюрприз, ибо террористы, по традиции, вовсе используют достижения советского воентехника: летают на МИ-28, ездят на БТР'ах и уазиках, стреляют исключительно из АК-47 или 74, кидают "лимонки", а на обед, видимо, уплетают красную икру, запуская ее бидонами водки. Всего в Joint Operations около 30 видов техники. Помимо, собственно, боевого применения, транспорт нужен для того, чтобы как можно быстрее добираться до места боев. Местные карты огромны — до 50 квадратных километров! Чтобы просто пролететь на вертолете такую гигантскую территорию, нужно как мини-

мум минут 15, а что будет, если топтать на своих двоих? Поэтому, если не желаете битых полчаса добираться до линии фронта, то сразу оседлайте хотя бы джип и уже на нем отправляйтесь совершать ратные подвиги. На самом деле, столь впечатляющие пространства — несомненный плюс игры, ибо они позволяют без труда разместиться на местности огромному количеству людей. Даже если в сражении принимают участие 150 игроков, вам нередко придется блуждать в полном одиночестве. Кроме того, такие просторы создают ощущение реальности происходящего.

Впрочем, что касается реализма, то в этом Joint Operations далеко не идеальна. К примеру, управление техникой тут чисто аркадное — сел в вертолет, завел мотор и лети себе, куда глаза глядят. Управляется вертолет легко, падать не стремится и вообще ведет себя мило. Это вам не Operation Flashpoint, где управление техникой требовало недюжинного умения и сноровки. То же самое относится и к повреждениям. К примеру, чтобы сбить вертолет, требуется аж три попадания стингером — одной ракеты отчего-то не хватает. Вообще, в плане реализма Joint Operations изрядно проигрывает той же Flashpoint. Местный геймплей более "попсовый" и предназначен для широких масс, которые не желают долго

изучать тонкости управления техникой или принаравливаясь к "реалистичной" отдаче при стрельбе из автомата.

Возвращение в джунгли

Более или менее разобравшись с геймплеем, уделим внимание технической стороне дела. Внимательные читатели "Игромании" знают, что Joint Operations базируется на изрядно доработанном движке Delta Force: Black Hawk Down. В результате игра смотрится просто потрясающе. Красивейшие спецэффекты выстрелов, взрывов и пламени производят сильное впечатление. Вода обладает различными степенями прозрачности. Трава и деревья смотрятся на ять. Не Far Cry, конечно, но там и территория была не в пример меньше. Кроме того, стоит отдать должное дизайнерам уровней, которые поработали на славу, создав действительно разнообразные пейзажи. Конечно, вы не раз встретите места, похожие друг на друга как две капли, но, во-первых, столь обширным пространствам это простительно, а, во-вторых, случается это не так уж и часто. Единственное, что действительно смущает, так это невразумительная анимация и слабая прорисовка персонажей. Кроме того, Joint Operations просто переполнена самыми разными глюками. К примеру, на джипе можно преспокойно проехать сквозь

дом, солдаты порой бегут по воде, как по суше, а как-то раз мой подопечный, выскочив в воздухе из вертолета, не упал, как положено, на землю, а летал, словно Карлсон, с той лишь разницей, что у знаменитого обитателя крыши не было автомата. NovaLogic уже вывалили несколько патчей, но судя по тому, что багов остался вагон и маленькая тележка, заплатки будут выходить регулярно.

■ ■ ■

Подводя итог, скажем, что NovaLogic удалось почти невозможное — потеснить грандов массовых сетевых побоищ — Battlefield и UT2004. В Joint Operations практически все находится на самом высоком уровне. Отменный геймплей, превосходная графика, чистый сетевой код, а также четко работающая служба NovaWorld, где в любое время суток можно встретить огромное число игроков.

Кроме всего прочего, в Joint Operations есть главное — атмосфера, которая затягивает с головой. Хочется снова и снова возвращаться на поле сражения и с криком "ура!" бросаться на вражеское укрепление, взрывать технику противника и пытаться в одиночку захватить вражеский штаб. Главное — помните, что Joint Operations рассчитана исключительно на сетевые ристалища, поэтому никакого, даже самого завалющего сингла тут не сыскать. ■



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ	
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	90%

ДОЖДАЛИСЬ?
Чуть ли не лучший онлайн-шутер последнего времени. Крепкий геймплей, четкий баланс, отменный сетевой код, куча карт и множество игровых режимов. Игра, достойная встать на одну полку с UT2004, Battlefield 1942 и Operation Flashpoint.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

**РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"**
8.5

AURA: FATE OF THE AGES

Светлана Карачарова

Жанр: Квест и Издатель: The Adventure Company ■
Разработчик: Strike-Graphics ■ Издатель в России:
Ангела ■ Похожесть: Myst, Myst 3, Билл и
Локализация: Ангела ■ Мультиплеер: Нет ■
Количество дисков: Три CD

E-MAIL РЫБКИ: RS@IGRAMA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 800 MHz, 64 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 800 MHz, 128 Mb, 64 Mb Video

www.auragame.com

Давайте сразу определимся, кому стоит прочитать эту статью, а кто может со спокойной душой листать журнал дальше. Яростных поклонников классических квестов в духе нестареющего Myst попросю остаться. Все остальные — по желанию. Но не говорите потом, что вас не предупреждали.

Итак, разбираемый сегодня по косточкам квест принадлежит к категории самых чуждых для ортодоксальных представителей жанра puzzle-adventure. Писать рецензии по таким играм — натуральное журналистское счастье: это самый настоящий полигон для изливания желчи и старческих советов. Но **Aura: Fate of the Ages**, при всех ее недостатках (о которых см. ниже), является квестом интересным и, главное, — играбельным.

Красота спасет квест.

Начнем, как водится, с сюжета. Итак, два кольца и два тетраэдра, плюс некоторое количество вторичных артефактов (в том числе колокольчик и склянка со

звездной пылью) издревле были собственностью ордена Хранителей и охранялись, соответственно, как зеницы ока. Возможности колец, как и положено, абсолютно безграничны. Особенно если соединить их с тетраэдрами.

Разумеется, главный злодень по имени... Durast (если вы вдруг не знаете, разработчики, **Streko-Graphics**, — россияне) не дремлет и строит планы захвата вышеуказанных святынь. Нам отведена роль Лучшего Ученика Хранителей по имени Umang, который призван помешать главному и не допустить похищения артефактов.

По ходу игры нам доведется посетить четыре разных мира, один из которых откроет доступ... еще к четырем параллельным мирам, собрать все необходимые артефакты и отнести главное сокровище Хранителей в некое укромное место, куда не должны дотронуться загрязняющие руки Дураста.

Первая высадка героя в мире Ademika производит ошелом-

ляющее (в хорошем смысле) впечатление. Панорамный движок, поддержка разрешений до 1600x1200 и неплохая детализация — современные квесты редко радуют нас картинкой подобного уровня.

Некоторые миры (например, Astrology) настолько хороши, что их скрипшоты буквально простятся на рабочий стол в качестве "обоев". Единственный штрих, которого не хватает местному окружению, — хотя бы малосенький намек на интерактивность. Намек, разумеется, на "Сибирь-2" (помните, как там падал снег с карниза, качались и скрипели деревья, бродили по двору мошак, бегал пушистый юкки)? Здесь же красивые, но совершенно безжизненные пейзажи дополняются лишь печальными мелодиями.

Еще сотня загадок для души

Суть игры, разумеется, заключается отнюдь не в разглядывании ее симпатичных пейза-

жей. Попад в первую же локацию и собрав все, что плохо лежит, понимаешь, что все эти странные машины и механизмы (на один только обход которых ушел добрый час), нарисованы отнюдь не для красоты. Да, друзья мои, **Aura: Fate of the Ages** — это, по существу, сборник отличных зубодробительных пазлов. И если половину первого уровня с грехом пополам можно пройти, просто поворачивая все, что крутится, и тыкая во все, что похоже на кнопку, то дальше начинается такое.... В общем, если у вас нет желания проводить каждые 5 минут мозговой штурм, играть не стоит вообще.

Для тех же, кто относит себя к истинным ценителям подобного вида развлечений, Aura станет настоящим подарком. Хотите "пятнашки"? Пожалуйста. Музыкальные загадки? Распишитесь. Математические? И они есть. Ну а конек игры, безусловно, головоломки с символами. Приготовьтесь к тому, что вам постоян-



- 1 Собираемый на картинке пазл — вовсе не безделушка, а одна из игровых подсказок.
- 2 Один из самых красивых миров игры, Драгаст, напичкан под завязку исключительно трудными загадками.
- 3 По мне, так вылитая избушка на курьих ножках. На самом деле — жилище астролога.
- 4 Вся эта машинерия будет работать, если понять принцип. И заменить батарейку.



Догадайся и ответь



Рис. 1. Если вставить в эту машину генератор и замкнуть контакты, то генератор будет заряжен. Если, конечно, вы догадаетесь выполнить еще несколько действий, относительно которых подсказки не предусмотрены.



Рис. 2. Подсказка для одной из символических загадок — алгоритм решения в этом случае придется поискать самому. В случае успеха получите на руки практически половину заветного мегаартефакта.

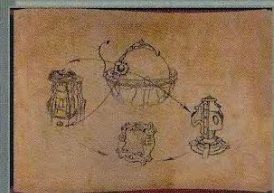


Рис. 3. На этой подсказке достаточно объяснено, как можно получить навигационную карту, дабы передвигаться между мирами. Впрочем, чтобы она реально заработала, придется еще поломать мозги, как ее зарядить.

но нужна будет ручка и очень много бумаги для зарисовки самых разнообразных закорючек всех цветов и размеров.

На музыкальном паззле хотелось бы остановиться чуть более подробно. Дело в том, что если у вас от рождения нет слуха, то запаситесь успокоительным, потому что нервный срыв на почве этой головоломки заработал не один сотрудник "Игромании".

Изданная игра делится с нами некоторыми соображениями от носительно того, какой механизм к чему относится и с какой стороны вообще можно к нему подступиться. Маленький красный дневничок в углу экрана исправно сохранит все полученные подсказки и, вполне вероятно, поможет в трудную минуту. Только не надо надеяться, что, развернув его, вы получите полную пошаговую инструкцию — что, где, куда и как. Пара набросков и несколько стрелок — вот тот максимальный объем информации, которому, впрочем, бываешь безумно рад. Но бывает и так, что подсказка не столько помогает в решении паззла, сколько запутывает (см. три рисунка в "Догадайся и ответь").

К счастью, Aura не заставляет нас ощущать каждый миллиметр экрана — пиксель-хантинг во всей своей красе проявляется за всю игру только один раз. Правда, надо отметить, что случай этот весьма жестокий, ибо искать предмет приходится на "проходном" экране, по которому игрок пробегает не задумываясь. Что это за эпизод, сказать не могу — боюсь лишить многоуважаемых читателей удовольствия самостоятельно найти волшебный желтый листочек (ой... в общем, я вам ничего не говорила).

Когда рыбы нет...

В дополнение к весьма неплохой графике Aura может похвастаться большим количеством анимации: каждая решенная загадка сопровождается коротким роликом, демонстрирующим наглядный результат наших усилий. С другой стороны, качество этих самых роликов оставляет желать много лучшего.

Невыразительная история, которая уныло развивается на протяжении всей игры, в финале вдруг делает непредсказуемый финт ушами — и мы с удивлени-

ем обнаруживаем, что все это была лишь присказка, а сказка еще где-то впереди — открытый финал обещает нам скорое продолжение игры. В общем, на горизонте теплится слабая надежда, что уж во второй-то части господ из Streko-Graphics доведут начатое до ума.

В принципе, несмотря на все вопиющие недостатки и явное пренебрежение к игроку, Aura заслуживает внимания. На фоне бездарных подделок, которые составили отгулыват нам Adventure Company, **Fate of the Ages** выглядит проектом весьма удачным. Собственно, если вашей голубой мечтой была игра, которую можно проходить долгие и долгие часы, неторопливо поливая кофе и день ото дня предпринимая попытки штурма то одной, то другой загадки, Aura — это то, что нужно. Если не лукавить и не пользоваться готовыми прохождениями, то игра займет у вас две-три недели. И пусть персонажи здесь невыразительны, а история замлелена до предела — настоящих фанатов не останавливать такие мелочи. ●

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Детище российских разработчиков на ниве puzzle-adventure — загадки, загадки и еще раз они. Для самых умных и усердных игроков.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 8.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИ"

7.0

ARMY MEN SARGE'S WAR

Олег Ставицкий

Жанр: Action ■ Издатель: Global Star Software ■ Разработчик: Tactical Entertainment ■ Похожесть: Kill switch ■ Мультиплеер: Нет ■ Количество дисков: Два CD

www.globalstarsoftware.com/games/armymensargeswar/pc

E-MAIL РУБРИКИ: RS@IGROMANIA.RU

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,4 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

Судьба перспективного в общем-то сериала **Army Men** всегда искренне удивляла сотрудников "Игромании". Как можно на таком богатом фундаменте лепить столь блеклые и невыразительные игры? Почему **3DO** не наймут наконец вменяемых геймдизайнеров и не сотворят человеческую игру про войну зеленых и желтых солдатиков?

История игрушек

Спусти **Army Men**, **Army Men 2** и **Army Men: RTS** (не считая целого вороха релизов на всех консолях, включая **GameBoy**), мы неожиданно получаем **Army Men: Sarge's War** — полноценный экшен от третьего лица.

Если коротко — игра не получилась. Слишком небрежно, слишком криво, слишком низкобюджетно. Вообще, **Sarge's War** не оказалась в "Кратких обзорах" исключительно из-за собственного потенциала. Несмотря на отчаянные старания разработчиков, в игре то тут, то там проскакивают интересные моменты. Вот их — как раз жалко. Когда представляешь себе, что можно было бы выжать из этой затеи, — очень хочется направить в адрес **Tactical Entertainment** несколько писем непечального содержания.

Главное и единственное достоинство **Sarge's War** — в собственной подаче. Страдающие от мизерного бюджета трехмерные ролики срежиссированы, не побоюсь этого слова, великолепно.

Рассказанная с абсолютно серьезным лицом история про то, как желтые солдатик подложили бомбу и взорвали всех зеленых солдатиков, честное слово, цепляет. Потому что атмосфера, несмотря на все, присутствует. Тут и война в песочнице (!) среди зеленых кед, куличиков и совков, и игрушечный город, на обломках которого проходит добрая треть игры... Плюс — маленькие концептуальные радости вроде подземного завода по выплавке бойцов из пластмассы и плененных союзников, которые кричат: "О боже, они переплавают нас на кредитные карты!".

В общем, к атмосфере **Sarge's War** претензий нет — авторы умудрились в рамках явного недофинансирования создать небольшую, но весьма правдоподобный мирок. А это, как известно, дорогого стоит.

Проблема заключается, собственно, в геймплее. **Sarge's War** выглядит и играется как сильно купированный вариант **kill.switch** (оба проекта, кстати, выплеплены на вездесущем движке **RenderWare**). Удалите из последнего все акустности, включая заветную возможность прятаться за любым предметом и поливать врагов свинцом вслепую, и вы получите нашего сегодняшнего пациента. Здесь же — чудовищные проблемы с управлением и камерой. Даже если вы закроете глаза на графику, за которую еще год назад игры было приня-



1



2

1 Периодически **Sarge's War** тужится и выдает сколь угодно удобоваримую картинку.

2 Сквозная дыра в спине напоминает культовый к/ф "Смерть ей к лицу".

то раскатывать табельным асфальтоукладчиком, — играть в это практически невозможно. В первую очередь — благодаря общей неряшливости действия. Атерифированный AI (даже со скидкой на пластмассовые мозги супостатов), бедные текстуры, жалкие модели... Единственным стимулом для игры в **Sarge's War** могут являться вышеупомянутые ролики и концептуальные мелочи. Единственная визуальная находка разработчиков заключается в том, что, получая ранения, главгерой... ломается! В спине образуется сквозная дыра, от головы откалываются куски пластмассы, в боку обнаруживаются трещины... На этом удачные моменты **Sarge's War** начинаются и заканчиваются.

К сожалению, мало кто (включая автора этих строк) готов продирается через небрежно скроенное действие ради забавных роликов и возможности пострелять из автомата в песочнице. Нам остается лишь посветовать на судьбу, которая в очередной раз повернулась к сериалу **Army Men** не самой приятной своей стороной. Но мы вынуждены констатировать факт: **Sarge's War** — это низкобюджетный экшен третьего разбора, в котором кроме идеи смотреть нечего. Когда на вашем винчестере установлены **The Suffering**, "В тылу врага" и, конечно, игра-с-цифрой-3-в-конце, вы вряд ли захотите тратить свое время на подобные развлечения. Как, собственно, и мы. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

■■■■■■■ 30%

ДОЖДАЛИСЬ?

Нет повести печальнее на свете — концептуально выверенная игра загублена отвратительным исполнением и копеечным бюджетом. Плохая графика, слабый геймплей и чудовищное управление делают свое дело — вы вряд ли захотите играть в **Sarge's War**.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★★ 5.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★ 3.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"

5.0

ALIAS

Олег Ставицкий

E-MAIL: RUVERIKI@IGROMANIA.RU

Жанр: Action ■ Издатель: Acclaim ■ Разработчик: Acclaim ■ Похожесть: Hitman, Splinter Cell ■ Музыкальный: Нет ■ Количество дисков: Два CD

НЕОБХОДИМО:
CPU 2 GHz, 256 Mb, 64 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 2,4 GHz, 512 Mb, 128 Mb Video

www.aliasthegame.com

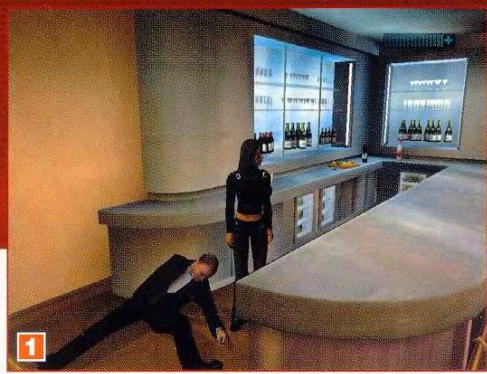
Alias — вторая в этом месяце игра (первая, разумеется, **Army Men: Sarge's War**), обладающая внушительным потенциалом, но безнадежно загубленная кривым исполнением. Представьте себе шпионский экшен про роскошную девушку-спецагента, который включает в себя: регулярное переодевание, использование высокотехнологичных гаджетов, стелс-элементы и экшен с захватами, бросками и возможностью огреть супостата бутылкой дорогостоящего виски по голове. А теперь добавьте сюда неочевидное управление, тормоза, просроченный движок и прокишлый фэйтинг. И поздравляйтесь с Alias — это все о ней.

Шпионы как мы

Одна из главных проблем Alias заключается в том, что она поставлена по одноименному сериалу и отчаянно надеется, что мы с вами этот самый сериал видели. К сожалению, шпионская мыльная опера с Дженнифер Гарнер (**«Сорвиголовы»**, **«Перл Харбор»**) в главной роли прошла мимо российского телезрителя, поэтому ключевые персонажи (которые тут появляются без представления) не заставят ваше сердце биться с удвоенной скоростью. Более того, вникать в хитросплетения местного сюжета нет никакого желания — длинные заставки начисто лишены драйва, а выслушивать утомительные брифинги — задача не из легких.

Зато местный геймплей поначалу производит сугубо положитель-

ное впечатление. Первые же кадры демонстрируют героиню в открытом серебристом платье — она подсыпает миниатюрный датчик в коктейли, неслышно прокрадывается мимо охранников и ворует из морозильника диск с данными. Пока игра аккуратно скармливает вам одну свою порцию за другой — все в порядке. Проблемы начинаются ровно в тот момент, когда экшен пытается конкурировать со стелс-элементами. И те, и другие, впрочем, выполнены из рук вон. Во-первых, находясь в «скрытном» режиме, героиня принимает какие-то фантастически идиотские позы. Во-вторых, весь стелс заключается в коротких перебежках от одного ящика (кухонного стола, аквариума, мусорного бака) к другому. Наконец, в-третьих, Alias страдает чудовищными нарушениями логики. Когда главгероиня убегает от, по меньшей мере, десяти охранников, которые возбужденно машут табельными автоматами и неуклюже тычут друг в друга лазерными указателями, и скрывается в соседней комнате, захлопнув за собой дверь, вся шумиха моментально улетучивается. Но стоит вам вернуться в предыдущее помещение, как дуболомы радостной гурьбой кинутся на вас по новой. Открыть дверь, однако, никто не догадывается. Таким образом, весь стелс можно считать успешно проваленным — вы можете просто пробежать в следующую комнату, уворачиваясь от пуль, — тактическая охрана ни за что не поспеет проследовать за героиней.



1 Одна бутылка виски — и служба безопасности буквально теряет голову.

2 И эти люди ставят Alias рейтинг «от 13 лет»!

Следующим пунктом идет фэйтинг. Alias умеет бить супостатов лицом о твердые поверхности, отталкиваться от стен и разбивает бутылки о буйные головы не хуже, чем заправский ковбой в салуне. Другой вопрос, что никаких хитрых комбо тут попросту нет. Жестокая реальность состоит в том, что у вас всего две кнопки — основной и альтернативный удар. Все остальное героиня проделывает за вас на полном автомате...

Наконец, в-третьих, Alias напичкана забавными, но абсолютно однообразными головоломками (вроде «взломай компьютер» или «вскрой замок») и одноразовыми гаджетами, которые используются один раз и в строго указанном месте. То есть речи не идет даже о мнимой свободе уровня **Splinter Cell**.

Как и в случае с **Sarge's War**, самое обидное заключается в том, что из всего этого могла выйти от-

менная игра — ее задатки выглядят то тут, то там. Вот, скажем, экран периодически делится на две части. В одной нам демонстрируют, как из-за ближайшего угла выворачивает охранник, а в другой, собственно, находится наша героиня. Подобные фокусы, безусловно, добавляют действию кинематографичности.

■■■

Alias очень не повезло — ее выход должен был состояться еще несколько месяцев назад, но по каким-то причинам Acclaim задержала релиз. В результате на фоне того же **Thief: Deadly Shadows** игра выглядит попросту смешно. Когда роскошной игре светотени тебе пытаются противопоставить низкополигональные формы Дженнифер Гарнер, очень хочется удалить Alias и никогда больше не запускать. Что мы и сделали. ■

РЕИГРАЕМОСТЬ	★★★★★
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ	★★★★★
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	★★★★★
ЛЕГКО ОСВОИТЬ	★★★★★
ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ	■■■■■■■■■■ 40%

ДОЖДАЛИСЬ?
Модельные пропорции и голос Дженнифер Гарнер против кривого геймплея и хромого исполнения. В Alias элементарно скучно играть — и с этим не в состоянии справиться ни один новомодный гаджет.

ГЕЙМПЛЕЙ	★★★★★	6.0
ГРАФИКА	★★★★★	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	★★★★★	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	★★★★★	6.0

РЕЙТИНГ
«ИГРОМАНИИ»
6.0

CATWOMAN

Алексей Бутрин

E-MAIL: RUBRIKI_RS@IGROMANIA.RU

Жанр: Action ■ Издатель: Electronic Arts ■
Разработчик: EA UK ■ Похожесть: Prince of
Persia: Sands of Time, Tomb Raider ■ Мульт-
типлеер: Нет ■ Количество дисков: Два CD

СМОТЕННЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
CPU 1 GHz, 256 Mb, 32 Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
CPU 1,4 GHz, 512 Mb, 64 Mb Video

www.catwoman.com

Игровая индустрия еще богата наивными умельцами, которые продолжают верить в возможность создания хитов путем художественной аппликации: эту часть геймплея заимствуем у одной игры, набор модных фишек — у другой, графику сделаем — не хуже, чем в третьей.

Так вот — фигушки! Не получится. На этот раз самолично наступить на ржавые грабли возжелала сама Electronic Arts. Встречайте очередное игроуполнение к вашему билету в кино — Catwoman.

Кошка сдохла, хвост облез...

Главным источником вдохновения компьютерных похождений Женщины-кошки, без сомнения, стал последний Prince of Persia.

Начнем с акробатики. Пригучий восточный Принц в буквальном смысле перевернул представление об этой части геймплея и мгновенно стал источником "цитирования" для коллег по цеху. Разработчики нашей "кисы" тоже решили нащипывать игру прыжками и трюками — некоторые купальники были придуманы самостоятельно, другие — один в один сняты с Sands of Time. Но первоисточник, напомним, предлагал увлекательную акробатику в комплекте с удобным управлением. В противоположность этому в Catwoman мы имеем дело с неудобной "приставочной" камерой и совершенно невменяемым управ-

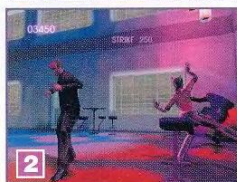
лением. Результат вполне предсказуем: большую часть времени вы прекрасно понимаете, что именно надо сделать, но... вновь и вновь пытаетесь допрыгнуть, добежать, доползти — нужное подчеркнуть. Геймпад ситуацию не спасает.

Думаете, с драками ситуация обстоит получше? Даже не мечтайте! Во-первых, бессмертные враги, которых вы обрабатываете до потери сознания, начинают раздражать уже после первого поединка. Ситуации, когда упавший с пятого этажа охранник садится на пол и обхватывает руками голову, вокруг которой летают звездочки, перестают веселить уже через десять минут игры. Во-вторых, в отличие от все того же "Принца", здесь балом правит так называемое "ручное наведение". То есть вы сами выбираете, кого из супостатов пнуть заточенным каблуком в живот. В сочетании с кривым управлением и бешеной камерой это геймдизайнерское решение способно довести до нервного истощения самого хладнокровного игрока.

Графика, как ни странно, на фоне ущербного геймплея смотрится вполне пристойно. Тем не менее отчетливо видно, что при помощи дизайна уровней авторы отчаянно пытаются скрыть недостатки движка: вот здесь напустили побольше туману, а вот здесь — затемнили освещение, чтобы игрок не увидел недостаток детализации интерьера. А вот эффек-



1



2

1 Желтый цвет символизирует собой упадок сил и моральное истощение — этот охранник драться уже не хочет.

2 На некоторых скриншотах драки смотрятся неплохо. Не верьте — это оптическая иллюзия!

ты постобработки производят тягостное впечатление — разработчики явно переборщили с "размазыванием", порой кажется, что картинка буквально "плывет".

Впрочем, приличную моделью может похвастаться только главная героиня этой эпической саги — обещанные фивольные ракурсы в режиме Pose и вправду смотрятся неплохо.

Анимация также вызывает ряд нареканий, особенно в драках — рукоприкладству и ногоставству местных персонажей даст пару очков форы даже древний Mortal Kombat. На твердую четверку сделана визуализация "кошачьей" акробатики, но и здесь не все слава богу — прыгающая Catwoman чаще напоминает ца-

реву-лягушку на беговой дорожке, нежели грациозную кошку.

Озвучка — это, наверное, единственное, что сделано в игре практически безупречно. Судя по конечному результату, не удивлюсь, если основную часть бюджета съели гонорары привлеченных актеров.

■ ■ ■

Таким образом, круг потенциальных покупателей Catwoman сужается до вполне предсказуемого минимума: поклонников Холи Берри, фанатов вселенной Batman и представителей диких африканских племен, впервые дорвавшихся до компьютерных игр. Всем остальным можно не беспокоиться. ■

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

■■■■■■ 15%

ДОЖДАЛИСЬ?

Утомительная акробатика, скучнейшая боевая система и рейтинг "детям с 13 лет" сделали свое дело. Перед нами главный претендент на два "Оскара" сразу: "Самый неудачный клон Prince of Persia" и "Главное летнее разочарование 2004".

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★★★ 5.0

ГРАФИКА

★★★★★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★★★ 6.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★★★ 5.0

РЕЙТИНГ
"ИГРОМАНИИ"

5.5



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Автор рубрики: Олег Ставицкий

24 часа в сутки любые ваши вопросы по играм принимаются по адресу games@igromania.ru

Скажите, была ли вообще когда-нибудь игра **Driver 2** на PC? Первую часть я прошел вдоль и поперек и с нетерпением жду выхода **DRIV3R**, а вот о второй "Водиле" ничего и не слышал...



Gameboy Advance.

Как бы странно это ни звучало, но сиквел **Driver** действительно не выходил на PC. Игра вышла спустя всего несколько месяцев после появления оригинала и доступна только для Sony PlayStation и

особенно расстраиваться по этому поводу однако не стоит — сиквел кардинальным образом не отличался от первой части. Разработчики лишь добавили заветную возможность выходить из машины и подкрутили очевидные баги.

Зато **DRIV3R**, похоже, оказался самым неоднозначным проектом в серии. В то время как пресса продолжает втаптывать игру кирзовым сапогом в грязь, проект упорно держится на верхних строчках хит-парадов и отлично продается. О скандале, связанном с обвинениями **Atari** (якобы они купили несколько обзоров в крупных онлайн-изданиях) вы могли узнать из нашего pre-report в предыдущем номере "Игромании". В любом случае, как только **DRIV3R** выйдет (а случится это уже скоро — нынешней осенью), вы прочтаете на наших страницах самую подробную и объективную рецензию.

Когда выйдет **GTA: San Andreas** на PC и выйдет ли она вообще?



GTA: San Andreas

Это большая тема для многомилионной армии PC-фанатов серии **Grand Theft Auto**, которые с замиранием сердца следят за судьбой **San Andreas**. Rockstar не дают никакой

официальной информации относительно релиза их игры на PC, но зато чуть ли не ежедневно подливают масла в огонь, выбрасывая в сеть все новые подробности относительно самой игры.

Так, с момента нашего последнего взгляда на **San Andreas** стали известны некоторые детали. Например, отныне жители города не будут безропотно отдавать вам свои транспортные средства, как это было раньше. Очередная попытка вытаскать водителя из салона может закончиться тем, что он достанет из-под сиденья бейсбольную битку и при помощи нее объяснит вам, почему брать чужое плохо. Плюс — стоящие на улицах машины отныне придется вскрывать!

Во-вторых — у игры явно прорисовываются RPG-очертания. Отныне мы знаем, что главному герою придется не только питаться, чтобы поддерживать свои силы, но и заниматься в тренажерном зале (!) для сохранения хорошей физической формы. Более того, теперь мы знаем, что у героя будут определенные параметры, каждый из которых подложит "прокачку". Так, после хорошей драки (при условии, что вы выйдете из нее победителем), у вас заметно увеличится fighting skill. И так далее.

Возвращаясь к PC-версии **San Andreas**, стоит добавить, что интернет буквально трещит по швам от слухов разной степени достоверности. Все они в голос утверждают, что игра безусловно выйдет на нашей родной платформе, однако точная дата релиза на сегодняшний день неизвестна. Мы, со своей стороны, можем лишь посоветовать вам не волноваться — предыдущий опыт говорит о том, что **San Andreas** на PC быть — продажи консольной версии предыдущих частей **GTA** составляли лишь 60% от общего числа реализованных копий. Так что скрестите пальцы и ждите. Дата PS2-релиза, напомним, остается неизменной — 22 октября 2004 года.

Давным-давно увидел в какой-то программе по телевизору ролик из 3D-экшена по мотивам **Starcraft**. С тех пор нигде о нем ни слова. Почему? Неужели проект закрыли?

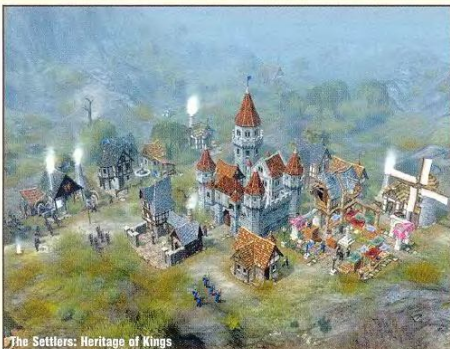


Игра, о которой вы говорите, называется **Starcraft: Ghost**. Это тактический sci-fi экшен, действие которого разворачивается, как нетрудно догадаться, во вселенной **Starcraft**. **Blizzard** анонсировали проект два года назад, в 2002-м. Уже тогда было объявлено целых два удручающих факта. Во-первых, **Ghost** не выйдет на PC (зато ошачливят своим появлением владельцы **Xbox**, **PlayStation 2** и даже **GameCube**). Во-вторых, впервые в истории **Blizzard**, они доверили разработку стороннему разработчику — **Nihilistic Software**, авторам перспективной, но провалившейся **Vampire: The Masquerade — Redemption** (продолжение которой, **Bloodlines**, кует сейчас в застенках **Troika Games** при помощи движка **Half-Life 2**, **Songce**). Широкая общественность насторожилась — **Nihilistic** казалась не самым очевидным выбором для разработки экшена в дорогостоящей вселенной.

Позже последовала информация, что выход проекта задерживается до 2004 года. А буквально в прошлом месяце до нас дошли слухи — **Ghost** откладывается до 2005 года, а разработка перепоручена компании **Swinging Ape**, на чьем счету на сегодняшний день есть только один законченный проект — **Metal Arms: Glitch in the System** (тактический sci-fi экшен, который вышел на **Xbox**).

В двух словах о том, чего стоит ожидать от **Ghost**. Главная героиня — небезызвестная всем, кто играл в **Starcraft**, девушка **Nova**. Она напигирована всевозможными имплантатами, способна становиться невидимой и обладает массой всевозможных способностей. Жанр — экшен с уклоном в тактику. Вместе с переносом даты релиза, отпугивавшие публику первые скриншоты были заменены на привычно глаженные снимки, которые мы привыкли видеть, когда речь идет об игре от **Blizzard**. Информации о PC-версии игры по-прежнему нет. Дата выхода также размыта — 2005 год.

Была когда-то такая хорошая игра: **Battle Isle: The Andosia War** (не пойму, почему она практически неизвестна?). Скажите, есть ли у нее продолжение?



The Settlers: Heritage of Kings

На самом деле, **The Andosia War** — это последняя игра в серии **Battle Isle**, первая часть которой вышла, страшно сказать, 13 лет назад. Оригинал, датированный 1991 годом, являл собой отменный варгейм и стал чуть ли не культовым для отдельных любителей стратегий. Затем последовали **Battle Isle 2** (1993), **Battle Isle 2220: Shadow of the Emperor** (1995) и **Incubation** (1997), также известная как **Battle Isle 4**. Все они были внутренними проектами, то есть разрабатывались и издавались одной компанией — **Blue Byte Software**. Однако в 2000 году они решили доверить судьбу сериала в руки компании **Cauldron** (которые позже создадут **Chaser** и **Conan**). Чехи, надо отдать им должное, очень старались, но критика была единогласна в своем решении: **Andosia War** — далеко не лучшая игра во вселенной **Battle Isle**.

Если вы готовы мириться с, мягко говоря, устаревшей (по нынешним меркам) графикой — настоятельно рекомендуем обратить внимание на **Incubation**, а также на аддон — **Incubation: The Wilderness Missions**, который последовал годом позже. Это, что называется, стратегии с большой буквы.

Что касается продолжения, то **Blue Byte** сосредоточились на другом своем знаменитом сериале — **Settlers**, и сейчас вовсю работают над проектом **The Settlers: Heritage of Kings**, который должен выйти в ноябре этого года. Знаменитые "Сеттлеры" наконец перейдут на новый, разумеется, трехмерный движок и... сохранят прежнюю концепцию. Так что, если вы соскучились по градостроительным симуляторам, — советуем не пропустить **Heritage of Kings**.

Не могли бы вы указать дату выхода отечественного ответа **Need for Speed: Underground**, **Lada Racing Club**? Я слышал, что разработчики хотят порадовать этой игрой нас уже в декабре сего года, хотя в вашем видеорепортаже с КРИ говорится про 2005... где правда?



Lada Racing Club

Funny — игра, выпущенная на движке их дебютной гонки — **Ostrich Runner**.

Что касается **Lada Racing Club** (которая, напомним, делается

при непосредственной поддержке со стороны соответствующего автоконцерна), то ее релиз намечен, как и говорилось в нашем КРИ-интервью, на второй квартал 2005. Так что ждем.

Скажите, собирается ли компания **K-D Lab** выпускать продолжение "Периметра" или хотя бы аддон к нему?



Братья Никиты 3D. Дело об Огородных вредителях.

По этому поводу мы в срочном порядке связались с "К-Д Лаб" и получили информацию, что называется, из первых рук. Итак... барабана я дроблю... "Периметр-2" будет! Более того, разработка проекта уже началась! На сегодняшний день никаких подробностей не известно (кроме того факта, что движок и геймплей подвергаются доработке и изменениям), однако уже в следующем номере вы можете рассчитывать на наш "первый взгляд", приправленный эксклюзивными подробностями и комментариями от самих разработчиков!

На данный момент кадры готовятся спустить на воду очередную игру о похождениях "Братьев Пилотов", исполненную в самом что ни на есть 3D и собранную на фирменном движке **QD Engine**. Проект называется "Братья Пилоты 3D. Дело об Огородных вредителях" и по нашим прогнозам, когда вы будете читать эти строки, уже должен появиться в продаже.

В вашей рецензии на **Thief: Deadly Shadows** вы утверждаете, что игру сделали в **Ion Storm**, однако я слышал, что ее разрабатывали те же люди, что создали предыдущие части сериала. Проясните, пожалуйста, ситуацию.



Thief: Deadly Shadows

Правы, на самом деле, и мы, и вы. То есть формально, конечно, **Deadly Shadows** вышла под маркой **Ion Storm**, руководителем которой, как известно, является Уоррен Спектор.

Оригинальный же **Thief** (а также такие хиты, как **System Shock**, **System Shock 2** и, разумеется, **Thief II: The Metal Age**) был создан компанией **Looking Glass**. Все эти проекты объединяет общий издатель — небезызвестная **Eidos Interactive**. Так вот, четыре года назад, akurat после выхода сиквела **Thief**, **Looking Glass** благополучно распалась, а ее костяк, работавший в тот момент над **Deadly Shadows**, перешел под крыло **Ion Storm**.

Последняя, к слову, несмотря на относительный успех третьей части **Thief**, переживает сейчас не лучшие времена — у компании нет ни одного анонсированного проекта, и **Eidos** на полном серьезе ведет разговоры о прекращении финансирования студии. Над **Ion Storm** грустят тучи — поговаривают о массовых увольнениях, включая самого Уоррена Спектора. Мы, как всегда, держим руку на пульсе и будем держать вас в курсе событий.

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры периода с **ОКТАБРЯ'2003** по **ИЮЛЬ'2004**

A Место	B Рост	C Название игры	D Рейтинг	E %
1	■	Far Cry	1238	9,6 %
2	NEW	В тылу врага	1119	8,7 %
3	▼ 1	Need For Speed: Underground	873	6,7 %
4	▼ 1	Периметр	791	6,1 %
5	▼ 1	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	754	5,8 %
6	▼ 1	Sacred (Князь Тьмы)	697	5,4 %
7	■	Star Wars: Knights of the Old Republic	678	5,2 %
8	▼ 2	Painkiller	513	3,9 %
9	▲ 7	Thief: Deadly Shadows	507	3,9 %
10	▼ 1	Unreal Tournament 2004	442	3,4 %
11	▼ 3	Call of Duty	433	3,3 %
12	▼ 1	Hitman: Contracts	300	2,3 %
13	▼ 3	Manhunt	286	2,2 %
14	▼ 2	Silent Hill 3	258	2 %
15	▲ 2	Prince of Persia: Sands of Time	216	1,6 %
16	▲ 10	Worms 3D	215	1,6 %
17	▼ 3	Colin McRae Rally 4	214	1,6 %
18	NEW	Ground Control 2: Operation Exodus	185	1,4 %
19	■	Власть закона	185	1,4 %
20	▲ 1	UEFA Euro 2004	182	1,4 %
21	▼ 6	Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения — Дороги войны	180	1,4 %
22	▼ 2	Battlefield Vietnam	159	1,2 %
23	▼ 1	Beyond Good & Evil	154	1,1 %
24	▼ 1	Syberia 2	152	1,1 %
25	▼ 1	XIII	144	1,1 %
26	▼ 1	True Crime: Streets of L.A.	117	0,9 %
27	▲ 3	NHL 2004	103	0,8 %
28	▼ 9	HALO: Combat Evolved	87	0,6 %
29	■	Splinter Cell: Pandora Tomorrow	86	0,6 %
30	▲ 7	The Suffering	83	0,6 %

На 12 августа в голосовании приняли участие 2764 человека.

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.

B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

C. Название игры.

D. Рейтинг.

E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

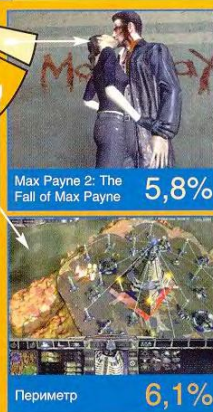
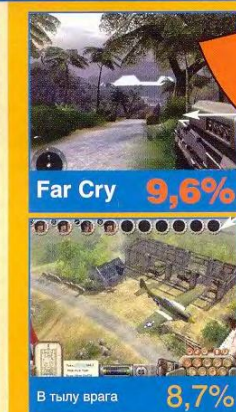
ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

В августовском хит-параде мы с замиранием сердца следили за схваткой двух монстров — проголивудская «В тылу врага» отчаянно сражалась за первое место с солнечным Far Cry. В какой-то момент казалось, что продукт Best Way победил — официальный сайт игры даже вывесил скриншот, на котором «В тылу врага» красовалась на первом месте. Но технологичный экшен все-таки взял свое, а лучшая российская WW2-стратегия довольствуется лишь почетным вторым местом. Впрочем, еще не вечер — у поклонников есть все шансы вывести проект Best Way на первое место. Правда, тут нужно учесть, что в следующем месяце к гонке подключится не кто-нибудь, а сам DOOM 3. И тут — попомните наши слова — мало не покажется никому.

Что касается остальных лидеров — здесь обошлось без открытий.

NFS: Underground вытеснил «Периметр» кадраов на четвертое место, а Max Payne 2 в очередной раз закрывает почетную пятерку.

Мы также рекомендуем обратить внимание на 18 строчку — на ней де-



бютировал в хит-параде Ground Control 2: Operation Exodus, которому мы пели дифирамбы в предыдущем номере. Есть все основания полагать, что игра в самое ближайшее время начнет свое восхождение на трон и,

возможно, к концу следующего голосования доберется до пятерки лидеров.

Персональная радость автора этих строк — Thief: Deadly Shadows взлетел на семь пунктов вверх и финишировал девятым. Это говорит о том, что

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это настоящий рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте «Игромания» (www.igromania.ru) регулярно, раз в тридцать-сорок дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада можно всегда найти на наших компах или на DVD. Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за десятилетний период. В данном случае это период с ОКТЯБРЯ по ИЮЛЬ 2003-2004 гг.. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

З АВГУСТА результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в НОЯБРЕ — АВГУСТЕ 2003-2004 гг.. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на компах или DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

ВО ЧТО ПОИГРАТЬ В ЭТОМ МЕСЯЦЕ

ИГРОМАНИЯ
ИГРА МЕСЯЦА



Весь август прошел под знаком игры, название которой, кажется, знают даже стены. **DOOM 3** вышел, и в него играли абсолютно все, чей компьютер смог запустить игру хотя бы в разрешении 640x480. Самое интересное заключается в том, что **id Software** не удалось сделать однозначный блокбастер. Аккурат после выхода проекта в свет, интернет раскололся на два противоборствующих лагеря. Одни обещали спустить Кармаку шины во всех его "феррари", а другие, напротив, клялись **id** в вечной любви. Мы бы не хотели принимать ни ту, ни другую сторону. То, что перед нами лучшая игра августа — бесспорно. А вот называть третий **DOOM** революцией и прорывом — это, конечно, лишнее. Как бы там ни было, вас ждет самая обстоятельная рецензия за всю историю "Игромании" плюс сюрприз — альтернативный обзор от немногословного, но сурового Антона Логвинова.

Тех же, кто смог оторваться от изведения высокополигональных монстров, постигла

напасть рангом поменьше — вот, скажем, в виртуальных джунглях **Joint Operations** затерялся наш автор Степан Чечулин. Онлайновый экшен **NovoLogic** если не сверт **Battlefield 1942** с трона, то встал на один с ним уровень — совершенно точно. Ну и для самых нерасторопных игроков индустрия в августе приготвила хрестоматийный квест в лучших традициях **Myst**. Играть в **Aura**, созданную российской студией **Streko-Graphics**, впрочем, рекомендуется только самым заядлым поклонникам красивых головоломок. Все остальные рискуют обломать себе зубы (читай — извилины) о местные паззлы. К сожалению, ни шпионский экшен **Alias**, ни голливудское подражание **Prince of Persia** — **Catwoman** — не оправдали наших ожиданий и доживают свои дни в односторонних обзорах. Особенно обидно за первую игру — при хорошем, в общем-то, потенциале она провалилась исключительно по вине разработчиков, которые сделали все, чтобы мы не смогли получить удовольствие от их проекта.

Плюс — этой игре мы вручаем импровизированную медаль "Разочарование месяца": вселенная **Army Men** пополнилась очередной блеклой поделкой под названием **Army Men: Sarge's War**. На сей раз разработчиками было принято судьбоносное решение оскорбить жанр экшенов от третьего лица. Самое печальное заключается в том, что за протухшим движком, кривым управлением и скисшим геймплеем кроется, все-таки, задел для игры, в которую смогут играть люди. Но — не в этот раз.

В целом же, в этом месяце у нас была, конечно, засуха. Зато сентябрь, если не случится ничего из ряда вон выходящего, окажется весьма плодородным. Так что до встречи через месяц.



ИГРОВОЙ ТОТАЛИЗАТОР

НАШ ПРИЗ



Победитель июльского тотализатора получит в качестве приза отличную hands-free-гарнитуру **PLANTRONICS M2500** от компании **PLANTRONICS** (www.plantronics.ru).

Победитель майского тотализатора

В июле победителем нашего тотализатора стал человек, скрывающийся за псевдонимом **Misha-ava** (Misha-ava@yandex.ru), который дал ответы, наиболее близкие к финальным итогам голосования, он получает от редакции "Игромании" чудо-руль **Thrustmaster Freestyler Byke**.

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

"Игромания" предлагает вам испытать удачу и проверить свое аналитическое мышление, приняв участие в специальном "Игровом тотализаторе". Все, что от вас требуется, — прислать по адресу totalizator@igromania.ru электронное письмо с правильным прогнозом первой пятерки игр-лидеров хит-парада "Игра месяца", который проводится с 16 августа по 14 сентября. Прием писем заканчивается 7 сентября.

Письмо, присланное на тотализатор, должно выглядеть примерно таким образом:

1. Prince of Serbia: Sons of Crime
2. GTA: Miami Adventure
3. TRON 3.0: Kasperski's Revenge
4. Tom Clancy's Star Wars
5. Операция Desert Storm: Пираты Охотского моря

Учтите, что мы не призываем вас коверкать оригинальные названия игр, а лишь приводим этот список в качестве примера. Письма, которые написаны не по вышеприведенной схеме, рассмотрению, увы, не подлежат. Победитель тотализатора определяется методом жеребьевки из всех участников, приславших правильные прогнозы. Удачи!

Ваши прогнозы относительно пятерки лидеров хит-парада будущего месяца присылайте по адресу totalizator@igromania.ru с пометкой "Игровой тотализатор — сентябрь". В письме не забудьте указать свои фамилию, имя и отчество, а также домашний адрес. Если вы еще не получили паспорт, то укажите адрес и ФИО того человека, который сможет получить приз за вас. Прием писем продолжится две недели с момента начала голосования и закончится 7 сентября.



“ИГРОМАНИЯ” РЕКОМЕНДУЕТ

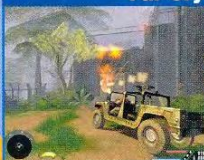
Десять игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров “Игромании” или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания десяти однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, вы просто обязаны не пропустить ни одного из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций — так что мы крайне советуем вам почаще заглядывать на эту страницу.

Возьмите этот список с собой в магазин, и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры!

Far Cry



Рейтинг
“Мани”
9.5

Полная рецензия
в “Игромании”:
№05/2004

Захватывающий сюжет, умопомрачительное качество графики и невероятно свежий подход к геймплею. Новое слово в жанре, революция, параллельное мышление.

Action * CryTek * Бука

Max Payne 2: The Fall of Max Payne



Рейтинг
“Мани”
10!

Полная рецензия
в “Игромании”:
№12/2003

История любви нордического полицейского и длинноногой киллерши. Нуар-детектив в обертке дорогого голливудского боевика. Невообразимо интересная и зрелищная игра.

Action * Rockstar Games * Kennedy

Need for Speed: Underground



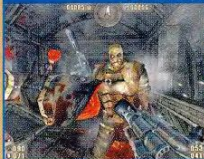
Рейтинг
“Мани”
9.0

Полная рецензия
в “Игромании”:
№02/2004

Динамичный стрит-рейсинг по ночным улицам мегаполисов, нелегальные гоночные соревнования, а также тюнинг и раскраска личного парка дорогих авто. Самая популярная гоночная игра наших дней.

Автомобильный * Electronic Arts * Black Box * Капю Каб

Painkiller



Рейтинг
“Мани”
9.0

Полная рецензия
в “Игромании”:
№06/2004

Старорежимный экшен в лучших традициях Doom, выпеленный на высокотехнологичном движке последнего поколения и снабженный умопомрачительной физической моделью. Эталонный образец жанра.

Action * Dreamcatcher * People Can Fly * Акива

Sacred



Рейтинг
“Мани”
9.0

Полная рецензия
в “Игромании”:
№06/2004

Явление Diablo-киллера народу вершилось! Sacred — это знакомые всем и каждому любителям RPG мечи, магия и орки, но на этот раз — в полном 3D! Плюс завлекательная возможность самолично прокатиться на лошади.

RPG * Ascaron Entertainment * Акива

Star Wars: Knights of the Old Republic



Рейтинг
“Мани”
10!

Полная рецензия
в “Игромании”:
№02/2004

Революция в жанре RPG. Игра, которая доказала, что во вселенной “Звездных войн” можно сделать очень качественную ролевку с отменным сюжетом и проработанной боевой системой.

RPG * LucasArts * BioWare

Thief: Deadly Shadows



Рейтинг
“Мани”
8.5

Полная рецензия
в “Игромании”:
№07/2004

Чуть ли не идеальный стелс-экшен, который действительно дает игроку свободу выбора. Одного взгляда на игру светотени Deadly Shadows достаточно, чтобы вы навсегда забыли, что такой Сэм Фишер.

Action * Ion Storm * Eidos * Новый Диск

В тылу врага



Рейтинг
“Мани”
9.0

Полная рецензия
в “Игромании”:
№08/2004

Лучшая RTS кинематографического качества, исполненная голливудского драйва и ньютоновской физики. Сделано в России.

Стратегия * Best Way * 1C

Периметр



Рейтинг
“Мани”
9.5

Полная рецензия
в “Игромании”:
№05/2003

Самая необычная стратегия нашего времени, которая одинаково понравится и поклонникам RTS, и любителям интеллектуальных игр.

RTS * И-Д Лаб * 1C

ИЛ-2: Штурмовик — Асы в небе



Рейтинг
“Мани”
8.5

Полная рецензия
в “Игромании”:
№05/2003

Технический, качественный, продуманный и самый масштабный аддон к лучшему на сегодняшний день авиасимулятору эпохи Второй мировой.

Авиасимулятор * 1C * Madbox Games * 1C

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Пять лет назад вначале на приставках, а потом и на PC вышла игра, во многом повлиявшая на эволюцию всех "гоночных развлечений". **Driver** от

Driver

Reflections Interactive предлагал игрокам вещи доселе невиданные: огромный город, кипящий трафик улиц, реалистичную физику, скрупулезную модель разрушений и отличный "бандитский" сюжет в одном флаконе. Конечно, тогда уже существовала серия GTA, но в 1999 году **GTA 2** еще писал в подштаники, отличался двухмерной графикой (вид "строго сверху") и вообще — ну никак не походил на

игру класса "А". Зато насчет бюджета **Driver** — вопросов ни у кого не возникало.

По сюжету — вы, в роли некоего мафиозного "водилы", курсировали по городу и выполняли всевозможные задания боссов: поспособствовали грабителям банков, шпионили за конкурентами, удирали от полиции... и все это не выходя из салона своей пацанской "точицы". Несмотря на крайне динамичный геймплей, в игре была

реализована вполне реалистичная физика, так что погони выглядели по-голливудски зрелищно: оббитые гидранты, отлетающие копаки, битые стекла и тому подобный вандализм вызывали неподдельный восторг публики.

Игра пользовалась бешеной популярностью и на PC, и на приставках, через год в свет вышел сиквел, а совсем скоро на прилавках появится **Driv3r** — часть третья.

ДАТА ВЫХОДА: 1999 год
ЖАНР: Action
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: GT Interactive/Reflections

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Культовая контора **Blizzard** еще до того, как навеки посвятить себя **Warcraft/Starcraft/Diablo**-эпопеем, промышляла играми простыми и незатейливыми. Та-

Blackthorne

кими как **Blackthorne** — плоский "платформер" с незатейливым геймплеем. Но даже в такой игре "близзарды" уже удивились проявить весь свой недюжий талант.

Внешне все выглядело не сказать чтобы особенно гениально: бегаем, прыгаем, карабкаемся по лестницам и отстреливаем из шотгана всевозможные футуристических орков, однако несколько весьма удачных находок здорово оживляли в

общем-то бесхитростный геймплей. Скажем, во время сражений главгерой мог применять хитрый тактический прием: до упора вжиматься в стену, тем самым становясь практически неуязвимым для пуль. А если учесть, что нечисть умела делать все то же самое, то перестрелки в игре были действительно захватывающими.

Что интересно: в отличие от подавляющего большинства все-

возможных платформеров, **Blackthorne** был действительно жестокой игрой — грязь, кровь, вскрытые черепушки, разлетающиеся по стенам мозги и тому подобные нездоровые проявления насилия были здесь нормой.

Увы, ни аддона, ни сиквела **Blackthorne** так и не появилось. **Blizzard** посчитали платформером малоперспективным и перекленились на жанр RTS. Как показало время — не зря.

ДАТА ВЫХОДА: 1994 год
ЖАНР: Аркада
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Interplay/Blizzard Entertainment

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Только послушайте: в далеком будущем все классические гонимые соревнования признали скучными и незрелищными, и в моду входят новые гонки — гонки на выживание. Десятки

Deathtrack

спортсменов на бешеных скоростях носятся по трассам на своих навороченных машинах, отстреливают друг друга из всевозможных лазерных пушек, вываливают на асфальт шипы и гвозди, жестоко матерятся в прямом эфире и творят тому подобный беспредел. За свои спортивные успехи они получают деньги (в качестве призовых или же в виде "гонораров" за всяческую криминальную работу вроде "случайного" убий-

ства других спортсменов на трассе), которые тратят на апгрейд машины и покупку новых пушек. Концепция — проще пареной репы, однако **Deathtrack** — игра, равных которой нет до сих пор. Потрясающие аркадные "гонки со стрельбой" — родоначальник целого жанра.

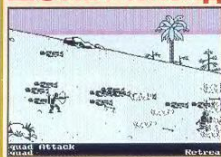
Абсолютно трехмерная графика (и это в шестнадцать цветах EGA!), мастерский саундтрек и ураганный геймплей сделали свое дело — игра стре-

мительно стала хитом. Однако, как ни сильны были просьбы фанатов и поклонников, продолжение на свет так и не появилось... Впоследствии никто так и не смог повторить подобную идею.

Но все-таки факт остается фактом — **Deathtrack** был безапелляционно культовой игрой. И даже сейчас, спустя пятнадцать лет, в ушах стоят пронзительные аккорды главной музыкальной темы.

ДАТА ВЫХОДА: 1989 год
ЖАНР: Гонки со стрельбой
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Activision/Dynamix

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Первая в истории индустрии игра в жанре RTS, то есть стратегии в реальном времени. Если кто-то думает, что жанр сформировался только после

The Ancient Art of War

выхода **Dune 2: The Building of a Dynasty** от ребят из **Westwood**, тот, понятное дело, жестоко ошибается. В **The Ancient Art of War** были все важнейшие признаки жанра: управление взводами юнитов, всевозможные тактические хитрости и действо, которое происходило в абсолютно реальном времени. Мало того, в этой игре было даже то, чего потом не обнаружилось в **Dune 2** —

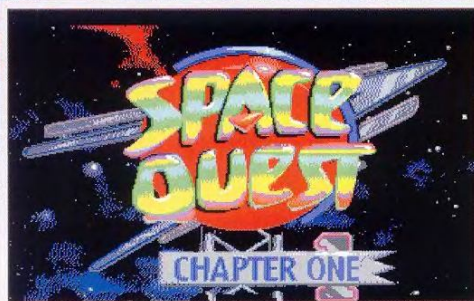
боевые формации юнитов.

По сюжету нам предлагалось проявить всю свою тактическую мудрость в боях с различными древними военачальниками (Чингисханом, Наполеоном и другими колоритными личностями). Сражения были быстры и динамичны, а геймплей — насыщенным и невероятно увлекательным. Кроме того, разработчики встроили в игру генератор "случайных" карт и сражений,

так что степень надоедания **The Ancient Art of War** практически стремилась к нулю.

Популярность **The Ancient Art of War** была столь велика, что в течение нескольких лет парии из **Everyware** выпустили два полноценных продолжения — **The Ancient Art of War at Sea** и **The Ancient Art of War in the Skies**, а в 1990 году даже вышел VGA-ремейк оригинальной игры.

ДАТА ВЫХОДА: 1984 год
ЖАНР: Стратегия
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Broderbund/Everyware



Во второй половине восьмидесятых в компании под названием Sierra On-Line трудились два друга-весельчака — Марк Кроуи и Скотт Мерфи, большие фанаты "Звездного пути" и мастера по части всевозможных шуток и юмора. В свободное от разработки игр время их творческий tandem (лаконично названный "Два парня с Андромедой") без устали генерировал прибаутки и всевозможные приколы.

История умалчивает о том, как два этих шутника вдруг пробились в гейм-дизайнеры, однако факт остается фактом. В один прекрасный день Кен Вильямс, глава "Сиерры", пришел к гражданам андромедянам и предложил им сочинить концепцию новой "игры в жанре приключений". Требования Кена были просты: "Чтобы смешно, про космос, и графика, как в King's Quest". Собственно, тогда, в 1986 году, никто не мог и предположить, что из этого получится. А получился

Space Quest — один из культовых игровых сериалов в видимой части галактики.

В первую очередь Марк и Скотт прикинули, что так раздражало играющих людей в King's Quest, и пришли к выводу, что детский, эдакий сказочный стиль повествования нравится далеко не всем. Поэтому было принято верное решение превратить новую игру в один большой, растянутый стейб. В Space Quest можно было с легкостью найти пародии на "Звездные войны", "Одиссею 2001 года", "Звездный путь" и добрый десяток других, менее известных космоопер. Мало того, чтобы подчеркнуть абсурдность всего происходящего, главным героем игры был назначен персонаж с лихим именем Роджер Вилко, который работал... уборщиком на межпланетном космическом крейсере. По сюжету игры, прикрываясь в своей дворничьей подосбке, Роджер проспал нападение на корабль кровожадных сарнинов. Благодаря хитрости он сбежал с крейсера, немало посетил по пустынным планетам, познакомился с мудрыми инопланетянами, а затем проник на базу захватчиков и расправился с их коварным предводителем по кличке Вохаул (за что впоследствии получил почетную грамоту и золотую швабру).

Казалось бы — ничего необычного... Однако два парня с Андромеды не сразу поняли, что же они сотворили на самом деле. Придумав персонажа по имени Роджер Вилко, они, может быть, и сами того не желая, создали идеального Героя Для Квестов — крайне харизматичную личность с внешностью отважных супергероев из телесериалов семидесятых годов и жизненным кредо вечного неудачника. В отличие от стерильных и приторных геройчиков всех прочих квестов тех времен "Сиерры", у Роджера Вилко был шарм — народ прочно ассоциировал себя с отважным космическим уборщиком и неис-

Последний космогерой История Space Quest

Александр Кузьменко

тово жаждал продолжения его приключений. Так что неудивительно, что через год, в 1987, на свет появилась **Space Quest II: Vohaul's Revenge**. И снова — приключения, погони, драки и бесконечный стейб. На этот раз сюжет закручивался вокруг коварного плана внезапно воскресшего Вохаула по порабощению галактики при помощи армии генетически модифицированных торговых агентов.

После оглушительного успеха второй части никто уже и не сомневался, что Space Quest превратился в затянутый квестосериал. Третья серия приключений Роджера, вышедшая в 1989 году, была последней "классическим" Space Quest'ом с EGA-графикой и текстовым интерфейсом. Спустя два года появился Space Quest под номером четыре — апофеоз технологического, графического и культурологического совершенства тех дней: VGA-графика, мышинный интерфейс, полная озвучка всех персонажей (только в CD-версии, жутко дорогой и раритетной!) и совершенно убойный сюжет про путешествия мистера Вилко по времени от Space Quest X до Space Quest XII...

Тут стоит сделать одно отступление: на волне популярности новых технологий Sierra решила выпустить VGA-римейки нескольких своих самых популярных квестов, в том числе и самой первой части Space Quest. И выпустила. Увы, римейки не получили широкого отклика у общественности, поэтому "переделок" второй и третьей части игры так и не было.

По сложившейся традиции, ровно через два года появилась следующая (по мнению большинства фанатов — самая успешная) часть игры. Безумный микс из сюжетов, пародий и отличнейших диалогов — Space Quest V был настолько популярен в массах, что на основе игры тут же появилось несколько рассказов, комиксов и прочих проявлений народного творчества. Казалось, что сериал переживает свой золотой век...

Но в 1995 году вышла последняя, шестая часть сериала. Более мрачная, чем все предыдущие игры, абсолютно постмодернистская, а местами так и вовсе абсурдная (скажем, путешествия



Space Quest IV



Space Quest V



Space Quest VI

Роджера внутри организма собственной подруги верхом на глесте, а также происхождения внутри операционной системы, похожей на Windows, иначе как безумием назвать было сложно). Тем не менее игра пользовалась популярностью, хорошо продавалась, уже была заявлена седьмая серия, как вдруг...

Как вдруг квесты умерли. Умерли сами по себе, задавленные другими, более рыночно перспективными жанрами. В ближайшем будущем сериалов вроде Space Quest уже не появится. Имя Роджера Вилко продано как товарный знак, фанаты объединяются в кучки и корпят над "своими" версиями седьмой части, а два парня с Андромеды улетели в родное созвездие... Но Space Quest все равно жив в нашей памяти. Потому что он был одним из символов той эпохи, которую уже потом назвали "золотой эрой квестов"... ■

На CD и DVD

Ищите на наших дисках промо-версии культовых игр Space Quest I и Space Quest V, а также раритетнейший выпуск комиксов про Роджера Вилко — самого знаменитого мусорщика в этой галактике!



Space Quest



Space Quest II



Space Quest III

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Алексей Бутрин

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Чехол от Тони Хока

Поклонники знаменитого скейтбордиста и фанаты одноименной игры, не переживайте! С **Тони** все в порядке — чехол ведь не из него, а от него. Новость же заключается в выпуске новой серии чехлов для мобильных устройств от производителя компьютерных аксессуаров — компании **Case Logic**.

Серия получила название **Action Sports** и была разработана при участии уже упомянутой легенды скейтбординга совместно с известным велосипедистом **Дэйвом Мирра** и знаменитым укротителем сноуборда **Шоном Палмером**. Серия **Action Sports** включает в себя альбомы для **CD/DVD**-дисков, а также сумки для **CD/MP3**-плееров, фотоаппаратов, видеокамер и ноутбуков. Дизайн всех сумок и чехлов выполнен в стиле "экстрим", удачно сочетающем элегантность покрытия и яркую сочную цветовую палитру.

Эти аксессуары предназначены для современных молодых людей, одинаково любящих спортивный образ жизни и современные технологии. С такой "упаковкой" цифровой фотоаппарат, плеер или ноутбук будет одинаково уместно смотреться как в повседневной жизни, так и во время занятий спортом.

Плоские КИТЫ

Фирма **КИТ** — один из ветеранов российского компьютерного рынка — выпустила в продажу свою собственную серию недорогих ноутбуков **Airbook**. Серия включает в себя три модели ноутов, построенных на технологиях **Intel Centrino**: **Breeze 1555**, **Tornado 1557** и **Tsunami T210C**.

Ноутбуки поддерживают процессоры **Intel Pentium 4 Mobile** с тактовой частотой до 1,8 ГГц включительно и обеспечивают до пяти часов автономной работы при использовании офисных приложений.

Младшая модель — **Breeze 1555**, оборудованная 14-дюймовым **ЖК**-экраном и кард-ридером с поддержкой стандартов **Memory Stick**, **SD** и **MMC**, — лучше всего подойдет на

роль недорогой мобильной рабочей станции для развлечений.

Tornado 1557 оснащен уже 15-дюймовым **ЖК**-экраном с разрешением **1400x1050** пикселей и приличной видеокартой **ATI Radeon 9600**, что позволяет использовать его не только для работы, но и для современных игр.

Наибольший же ассортимент возможностей предлагает **Tsunami T210C** с 14-дюймовым поворотным **ЖК**-экраном (**1024x768** пикселей) со встроенной сенсорной панелью **Touch Panel** и **стилюсом**. Это позволяет с равным успехом использовать **Tsunami** как в роли обычного ноутбука, так и планшета. Также эта модель оснащена встроенной веб-камерой и модулем беспроводного доступа к сети.

Превращение встроенных "звучков" в Sound Blaster



Известная компания **Creative Labs** и **Analog Devices** — крупнейший поставщик интегрированных аудиокодексов для материнских плат — объявила о подписании

соглашения, согласно которому **Creative** выпустит недорогой набор аксессуаров для модернизации встроенных в материнскую плату кодексов **Analog Devices** до уровня **Sound Blaster**. Подробные детали соглашения, а также комплектация и стоимость модернизационного пакета пока не объявлены. Однако, с учетом невысокой стоимости полнофункциональных карт **Sound Blaster (SB Live! 5.1)** в bulk-варианте можно купить за **\$20-25**, можно предположить, что стоимость комплекта для модернизации вряд ли составит более **\$10**.

В данной новости гораздо интереснее другое — если сотрудничество компаний окажется удачным, не исключено, что в будущем мы получим материнские платы с интегрированными звуковыми решениями уровня **SB Live!** или даже **Audigy** — место для размещения на материнской плате звукового чипа **Emu10k1 (Live!)** или **Emu10k2 (Audigy)** отыскать не так уж и трудно.

Материнское комбо

Компания **ASRock** не перестает удивлять своими материнскими платами. Пока монстры индустрии занимаются выяснением



извечного вопроса, чья плата круче и новоречнее, инженеры **ASRock** разработали плату **P4 Combo**, которая одновременно поддерживает **Pentium 4** как под привычный **Socket 478**, так и под новомодный **Socket LGA775**. С учетом невысокой цены, такое решение просто незамедлительно для тех, кто уже собрал средства на апгрейд материнской платы, но по финансовым соображениям еще не готов к покупке нового процессора. Теперь можно смело до поры до времени оставить свой "пен" под **Socket 478** и занять выжидающую позицию в ожидании падения цены на **LGA 775**, которое рано или поздно должно произойти.

Помимо **P4 Combo** также анонсирована карта **ASRock 775i65GV**, которая поддерживает интересное решение, о котором мы писали в предыдущем номере "Игромании": карта оснащена встроенным графическим ядром **Intel Extreme Graphics 2**, однако имеет возможность установки более производительной **AGP**-карты в слот **A.G.I. 8x**.

Полный список характеристик этих удивительных "мам" выглядит следующим образом.

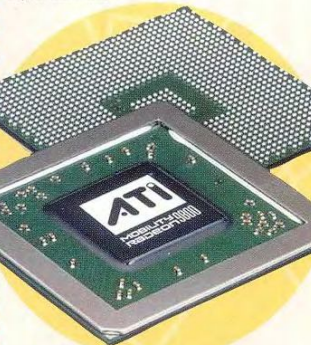
ASRock P4 Combo
Чипсет: Intel 848P + ICH5, Socket 478 + LGA775 combo design
FSB: 800/533 МГц, Hyper Threading
RAM: DDR400/333/266 МГц
SerialATA: 1.5 Гбайт/с
Видео: AGP 8x
Аудио: 5.1, встроенное
Сеть: 10/100 Мбит Ethernet
USB: 8x USB 2.0

ASRock 775i65GV
Чипсет: Intel 865GV + ICH5, Socket LGA775
FSB: 800/533 МГц
RAM: DDR400/333/266 МГц, двухканальная
Видео: Intel Extreme Graphics 2, AGI8X
Аудио: 5.1, встроенное
Сеть: 10/100 Мбит Ethernet
USB: 6x USB 2.0

Мобильное пришествие Radeon 9800

Все любители поиграть в серьезные игрушки на ноутбуках могут плясать джигу! ATI представила общественности свой мобильный вариант X800 — карту Mobility Radeon 9800, в которой реализованы практически все основные особенности "стационарного" варианта.

Заявленные технические характеристики карты включают:



- ♦ 0,13-мкм техпроцесс;
- ♦ поддержка DirectX 9.0;
- ♦ 8 пиксельных конвейеров;
- ♦ 4 программируемых конвейера вершинных шейдеров;
- ♦ поддержка интерфейса AGP4X/8X;
- ♦ поддержка 3Dc (технология улучшения качества изображения);
- ♦ 256-битный интерфейс памяти;
- ♦ технология PowerPlay для увеличения времени работы ноутбуков от аккумулятора;
- ♦ поддержка Smartshader HD, Smoothvision HD, Videoshader HD;
- ♦ два интегрированных контроллера дисплея;
- ♦ два интегрированных 10 бит/канал 400 МГц RAMDAC;
- ♦ встроенные 165 МГц TMD5 и 230 МГц LVDS транзисторы;
- ♦ поддержка TV-выхода с разрешением до 1024x768.

Впервые новая карта будет использована в ноутбуках Dell Inspiron XPS и Inspiron 9100, которые скоро поступят в продажу в Америке и Европе.

Лучше воздуха — только вода

Оверклокеры со стажем знают, что самый лучший способ охлаждения — водяной. Круче этого радикального метода — только морозильная камера или работа на свежем воздухе в условиях Заполярья.

Поэтому, если вы хотите разогнать свою систему до облачных высот, следует присмотреться к новым жидкостным системам охлаждения от компании SwiftTech — H20-220 и H20-80.

У обеих моделей схожие характеристики, так как они используют одну и ту же радиа-



торную основу и отличаются только вентиляторами: H20-200 использует два 120 мм вентилятора, H20-80 — один 80 мм.

Характеристики H20-200

Время наработки на отказ: 50 тыс. часов
Напряжение питания: 12 В (номинал), от 6 до 14 В
Номинальная мощность: 24 Вт (при напряжении 12 В)
Скорость вращения вентиляторов: 2100 об/мин
Шум: 34 дБа
Скорость воздушного потока: 72 CFM
Максимальное давление в системе охлаждения: 50 PSI (3,5 бар)
Максимальная рассеиваемая мощность: 115 Вт

Характеристики H20-80

Время наработки на отказ: 50 тыс. часов
Напряжение питания: 12 В (номинал), от 6 до 14 В
Номинальная мощность: 24 Вт (при напряжении 12 В)
Скорость вращения вентилятора: 2700 об/мин
Шум: 28 дБа
Скорость воздушного потока: 31,4 CFM
Максимальное давление в системе охлаждения: 50 PSI (3,5 бар)
Максимальная рассеиваемая мощность: 100 Вт

Музыка в руке



Просто удивительно, что устройство, которому посвящена эта новость, появилось так поздно — идея, вне всякого сомнения, лежала на поверхности.

А речь идет о "высокотехнологичной" куртке со встроенным MP3-плеером и blue-tooth-гарнитурой для мобильника. Эта полезная вещичка, получившая название mp3blue, — совместный продукт компаний Infineon Technologies и Rosner GmbH. На левом рукаве куртки расположена клавиатура для управления MP3-плеером и мобильным телефоном, также здесь находится сигнализатор, информирующий о поступающих во время прослушивания музыки звонках.

Характеристики "курточного" флэш-плеера, к слову, достаточно скромные — всего

128 Мбайт памяти. Но ведь это только начало! Можно смело предположить, что в недалеком будущем такая одежда будет продаваться повсеместно и изрядно потеснит традиционные плееры.

Предваряя возможные вопросы, заметим, что перед стиркой такой одежды из нее необходимо будет извлечь все электрические компоненты.

В розницу покупать дешевле, чем оптом

Компания Sunrise, поставщик компьютерной техники и комплектующих, объявила об открытии первого в России компьютерного магазина cash&carry.

В магазине "Сапрайз-ПРО" даже нет привычных продавцов-консультантов и торгового выставочного зала. Зато есть 100 компьютерных терминалов (в скором времени их будет 200), с помощью которых можно формировать свой заказ. В "Сапрайз-ПРО" продаются компьютеры под торговой маркой Sunrise, а также ноутбуки, периферия, аксессуары и расходные материалы. В ассортименте представлено несколько тысяч наименований компьютерной техники.

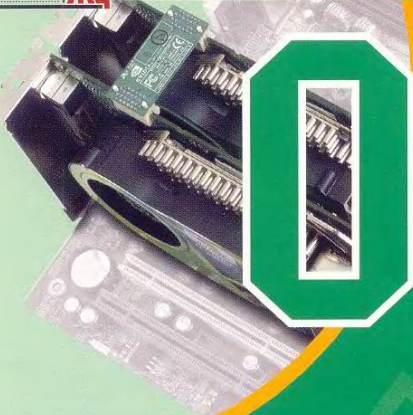
С помощью компьютерных терминалов можно сформировать свой заказ, который тут же автоматически резервируется на складе. С момента оплаты начинается сборка товара, которая проходит одновременно в нескольких складах. В зале ожидания на центральном табло покупатели могут отслеживать степень готовности своего заказа. Максимальное время ожидания выдачи сформированного заказа не превышает 7-9 мин.

Samsung: использовать оригинальные картриджи

Компании-производители принтеров изначально не закладывают в картриджи большой ресурс печати. Это делается с целью снизить стоимость расходных материалов и при этом обеспечить высокое качество печати.

Однако в последнее время все популярнее становится услуга по перезаправке картриджей. Все бы ничего, ведь и цена услуги небольшая, но качество печати сильно снижается. Такие проблемы появляются по одной простой причине — нарушается герметичность картриджа. Ведь новый тонер засыпает через пробку, а если таковой нет, высверливается дырка в корпусе или вообще разбирают картридж. После этого может произойти выход из строя электронной платы, механизмов и термоузлов печатного устройства. То есть может сломаться сам принтер! Совет простой — лучше использовать только новые картриджи.

Корейская компания Samsung пошла навстречу пользователям и объявила о начале проведения акции в поддержку использования оригинальных расходных материалов под девизом "Использовать только настоящее". В период с 1 сентября по 31 октября в магазинах-участниках акции можно будет в обмен на использованный картридж Samsung приобрести новый картридж со скидкой. Список компаний-участников акции смотрите на сайте www.samsung.ru.



ОДНА ГОЛОВА ХОРОШО, А ДВЕ ЛУЧШЕ

SLI-технология глазами nVidia

Дмитрий Чеканов

Многие геймеры еще помнят те времена, когда графическую мощность компьютера можно было удвоить, установив две PCI-карты **Voodoo 2** от канувшей в лету 3dfx. При этом необходима была и обычная 2D-карта. Технология **SLI (Scan Line Interleave)** — «чередование строчек» позволяла использовать две карты, при этом одна выводила на экран четные линии, другая — нечетные. Таким образом на мониторе и формировалась картинка. В то же время представьте себе всю сложность этой системы — в вашем компьютере установлено сразу три (!) графических карты: две **3D** и одна **2D**. Обходился такой мощный компьютер геймеру в то время недешево — приличная 2D-карта стоила \$200-300, а каждый **Voodoo 2** стоил еще \$500. До этого момента **SLI**-технология была реализована только в **Voodoo 2** и дальнейшего развития на массовом рынке не получила. Однако в этом году, с массовым внедрением шины **PCI Express x16**, ситуация может измениться. Но это уже будет не такое **SLI**, как у **Voodoo 2**. **nVidia** избрала иной подход, нежели в свое время 3dfx.

SLI от 3dfx и SLI от nVidia — не одно и то же

Сокращенное название технологии осталось прежним — **SLI**, но теперь оно расшифровывается как **Scalable Link Interface** — «масштабируемый интерфейс». Одна карта просчитывает и выводит нижнюю половину

ку изображения, а вторая — верхнюю. При этом не следует думать, что отношение нагрузки составляет 50/50. Во многих играх в нижней половине кадра присутствуют куда более сложные элементы (растительность, ландшафт и другие объекты), а верхняя половина кадра часто занята только статическим небом. Благодаря технологии балансировки нагрузки две карты смогут «договариваться» друг с другом и оптимально распределять задачи. Связь между картами осуществляется с помощью **U**-образного моста (в случае с **Voodoo 2** это был обычный шлейф).

Но без сложностей не обошлось. Разработчикам игр придется преодолеть ряд трудностей перед тем, как игры «научатся» использовать мощь двух графических карт. Во-первых, задачу рендеринга нужно оптимально разделить между двумя картами. Во-вторых, необходимо передавать информацию об изображении со второй карты на первую, к которой подключен монитор. Наконец, обе половинки изображения следует объединить и вывести

Вначале устанавливается одна карта, затем вторая и только потом их можно соединить мостом.

на экран. Мы еще не получали рабочий образец моста и драйвера, а также материнской платы, так что говорить о том, как все это будет работать на практике, — пока рано.



Новая технология призвана вернуть лидерство nVidia.



Так формируется изображение в SLI-режиме от nVidia.

Аппаратные требования

Что же нужно для того, чтобы использовать мощь двух карт? Две карты серии GeForce 6800 с шиной PCI Express, мост и материнская плата с двумя слотами PCI Express x16. Присмотримся к аппаратным требованиям более подробно.

Карты должны использовать одинаковый графический процессор, то есть вы можете объединить только две GeForce 6800 Ultra, две GeForce 6800 GT или две GeForce 6800. Если вы установите разные карты, система не будет работать, хотя в теории должна, ведь используется технология балансировки нагрузки. Еще неизвестно, будет ли поддерживаться новая технология в будущих картах серии NV4x (ценой \$100-200).

Кроме двух видеокарт вам понадобится материнская плата с двумя слотами PCI Express x16. Пространство между двумя слотами определяется длиной мостового соединения. Пока неизвестно, какие чипсеты, не говоря уже о реальных материнских платах, смогут поддерживать две видеокарты. Мы знаем только об одном таком чипсете — Intel Turmwater. Однако он предназначен для рабочих станций на базе серверных процессоров Pentium 4 Xeon и стоит очень недешево.



U-образный мост позволит объединить мощь двух видеокарт.

3dfx, Voodoo 2 и SLI

Впервые 3dfx выпустила ускоритель трехмерной графики Voodoo Graphics в далеком 1996 году. Для соединения видеокарты с ускорителем Voodoo был оборудован двумя VGA-разъемами (один для соединения с видеокарточкой, другой — для монитора). В обычных режимах работы Voodoo попросту бездействовал, а при включении 3D-режима он брал на себя обработку изображения. Однако подобная схема снижала качество 2D-изображения.

Такая же схема работы использовалась в Voodoo 2, который появился в начале 1998 года. V2 стал очень популярным. Его производительность превосходила Voodoo Graphics в 3-4 раза. Новый акселератор поддерживал Glide версии 2 и 3. OpenGL и Direct3D. Главным его козырем стала технология SLI. Данная технология позволяла связать два ускорителя в пару, увеличивая производительность практически в два раза. При этом одна карта обрабатывала четные строки изображения, другая — нечетные. Объем видеоплаты также суммировался. Все ускорители семейства Voodoo 2 производились в двух модификациях — 8 Мбайт и 12 Мбайт памяти.

В то же время, интерфейс PCI Express еще очень молод. Так что появление чипсетов с двумя интерфейсами PCIe x16 — дело времени. Наконец, не стоит забывать, что nVidia сама занимается разработкой чипсетов (nForce), так что наверняка в ближайшие месяцы можно ожидать появления от нее подобного решения.

V-SYNC

Геймеры всегда выключают вертикальную синхронизацию V-Sync. Напомним, что при выключении этой опции карты выдают максимальную возможную частоту кадров без привязки к частоте обновления монитора. К счастью, служи насчет обязательного включения V-Sync для пары карт оказались необоснованными. nVidia решила эту проблему с помощью использования буфера, соединяющего сигналы от двух карт.

ПОЧЕМУ НЕЛЬЗЯ ИСПОЛЬЗОВАТЬ РАЗНЫЕ КАРТЫ

Хотя nVidia рекомендует покупать обе карты от одного производителя, возможность использовать разные видеокарты все же оставлена, главное условие — одинаковые графические процессоры (GPU). Как это будет реализовано на практике и будут ли карты от разных производителей работать эффективно вместе, нам еще предстоит узнать. Ведь карты могут использовать память с разными частотами и задержками. Быть может, данная проблема будет решена так же, как и с двухканальной памятью. Если в материнской плате установлены модули памяти с разными параметрами задержки, то система автоматически устанавливает такие показатели, которые соответствуют самому медленному модулю памяти. Кстати, U-образные мосты будут производиться теми же компаниями, которые выпускают графические карты.

В nVidia не забыли и про возможность разгона видеокарт, она будет реализована через драйвер. Но при этом обе карты должны быть разогнаны одинаково.

Цена

Основным преимуществом использования SLI в ценовом отношении является возможность постепенного апгрейда. То есть вы можете сначала купить одну карту, а подкупив денег, потом приобрести вторую. Но не забудьте и про материнскую плату с двумя слотами PCIe x16.

Кто будет тратить столько денег на графическую подсистему? Конечно продвинутые геймеры и энтузиасты. Напомним, что в свое время системы Voodoo 2 SLI приобрели немалую популярность среди геймеров, несмотря на высокую цену. Сегодня минимальная конфигурация SLI (не считая материнскую плату) обойдется вам в \$299 за каждую карту GeForce 6800, при этом вы получите мощь 24



Только будущее покажет жизнеспособность SLI.

пиксельных конвейеров!

Мы можем только надеяться, что nVidia позволит включить SLI и на младших моделях своих видеокарт.

Известно, что 6800 Ultra потребляет очень много энергии. Чтобы "прокормить" две такие карты, потребуется 250 Вт. nVidia рекомендует для компьютера с двумя указанными видеокартами использовать блок питания не менее чем на 550 Вт. Для младших видеокарт этой серии (6800 GT и 6800) можно обойтись и более простыми вариантами.

Производительность

Теперь перейдем к самому важному вопросу — насколько новая технология эффективна? Из уст представителей nVidia мы узнали, что в SLI-режиме производительность в тестах 2,3 и 4 игрового бенчмарка 3DMark 2003 при разрешении 1600x1200 со сглаживанием 4x и уровнем анизотропной фильтрации 8x возросла в 1,87 раз! Независимых тестов пока еще нет. Только они покажут — так ли все прекрасно. А проблемы могут возникнуть. Скажем, как nVidia решит проблему пиксельных программ, которые должны обрабатывать пиксели из двух половинок кадра?.. В общем, поживем — увидим.

Заключение

nVidia наконец сделала то, чего давно ждали все геймеры планеты, — объявила о выпуске SLI-технологии, которая позволит использовать сразу две видеокарты на одном компьютере и увеличит производительность в два раза. Подобная формула уже успешно работала в случае с Voodoo 2. Насколько эффективной будет новая инициатива SLI — покажут только тесты. Но предварительные результаты уже радуют.

Пока что заявлена поддержка SLI только у карт серии GeForce 6800 с интерфейсом PCI Express. Возникает вопрос, что лучше — положить \$499 за GeForce 6800 Ultra или потратить \$598 на две GeForce 6800 (\$299)? Ответ придется ждать как минимум пару месяцев, когда на рынок выйдут чипсеты и материнские платы с двумя слотами PCIe x16.

Если заявления nVidia о приросте производительности почти в 2 раза окажутся верными, то ATI придется очень тяжело в битве за наши кошельки.

СПЕШЕЙ ПО ЖИЗНИ — 2

Обзор MP3-плееров с флэш-памятью

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Тема MP3-плееров очень популярна, и причин этому довольно много. Эти устройства достаточно компактны, количество моделей с каждым годом все растет и растет, а цены постоянно падают. Учитывая все это, неудивительно, что они получили такое распространение. В этом номере мы продолжим обзор MP3-плееров с флэш-памятью. На этот раз к нам попали четыре модели плееров — AIGO P770, AIGO F186, Cenix MR-500E и Beatsounds EMP-Z II.

AIGO P770

Торговая марка AIGO только недавно появилась на российском рынке. И к нам на тестирование попали сразу два MP3-плеера этой компании. Начнем мы с более дорогой, продвинутой модели — AIGO P770. Одна упаковка чего стоит — аккуратная коробка-шкатулка с выдвигающейся платформой. Открыв ее, мы

сразу увидели сам P770 и два диска с софтом. На одном диске стоит программа по распознаванию речи TTS с поддержкой корейского, японского, китайского и английского языка. Увы, наш великий и могучий программ не известен. Остальные программы и вовсе на азиатском языке. В платформе же находится блок питания для подзарядки, наушники, шнурок, USB- и аудиокабель. Модель плеера совсем новая, и, похоже, в комплект поставки еще не успели добавить софт хотя бы на английском языке. Плеер опознается в Windows без установки дополнительных драйверов, подзарядку же можно делать, подключив плеер к компьютеру.

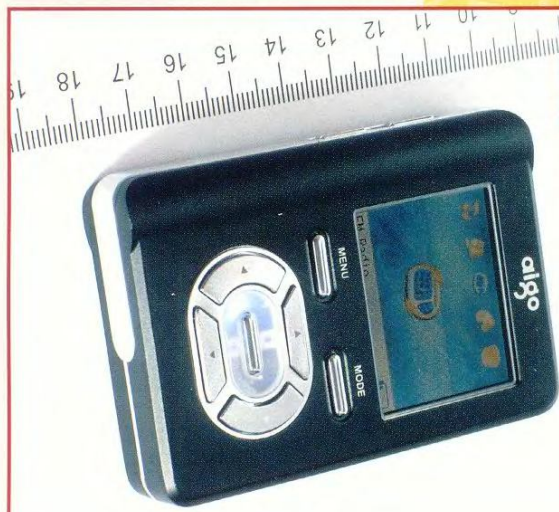
Плеер P770 выгля-

дит стильно, хотя несколько громоздко, если сравнивать его с конкурентами. Но в нашем случае это отнюдь не минус устройства. На лицевой панели размещен большой цветной дисплей на 65 тысяч цветов и основные кнопки для управления и навигации по меню. Экран достаточно контрастный, и даже в солнечный день на нем все хорошо видно. По бокам плеера размещены кнопки "Stop" и "Record", выход на наушники, аудиовход и порт USB. Последний защищен пластмассовой крышечкой, это и плюс, и минус. Преимущество — хорошая защита, а недостаток заключается в том, что крышка слишком длинная. Ее можно легко сломать, когда она открыта.

Самое интересное в плеере — его функции и меню. Оно простое и наглядное. Кроме стандартных закладок — MP3-плеер, запись с микрофона, FM-радио и файловый менеджер — есть раздел игр! Там вы найдете всю классику: реверси (Black White Chess), ренжо (Gobang), сокобан (Box Game) и тетрис (Russian Block). При этом можно одновременно играть и слушать музыку или радио. Возвращаясь к теме игр, стоит похвалить разработчиков, игрушки удалось на славу, да и управление в них сделано удобно. Так что в метро скучать не придется.

P770 поддерживает MP3-формат, может записывать звук с радио и микрофона, а кроме этого, умеет отображать графические файлы BMP, которые можно использовать как заставку. На этом его возможности не ограничиваются, плеер поддерживает еще и электронные книжки (eBook).

Все это, конечно, супер, но удобно ли пользоваться всем этим хозяйством? Да! Дизайн устройства оказался на высоте, все кнопки размещены удачно, а на большом экране играть удобно, хотя для чтения текстов он маловат. Но как обстоят дела с основной



На AIGO P770 можно даже играть в игрушки!



Модель	AIGO P770	AIGO F186	Cenix MR-500E	Beatsounds EMP-Z II
Комплект поставки	Плеер, наушники, пульт управления, шнурок, USB-кабель, аудиокабель, блок питания, два диск с ПО, инструкция	Плеер, наушники, шнурок, USB-кабель, аудиокабель, блок питания, диск с ПО, инструкция	Плеер, наушники, шнурок, USB-кабель, USB-переходник, аудиокабель, диск с ПО, инструкция и батарейка	Плеер, наушники, USB-кабель, диск с ПО, инструкция
Встроенная память (Мбайт)	256	128/256	128/256/512	128/256/512
Возможность расширения памяти	-	-	-	-
Экран	TFT ЖК 1.8 дюймов, 65536 цветов, 160x128	ЖК, 3 линии	ЖК, 3 линии, 128x43	TFT ЖК, 4096 цветов, 160x128
Поддержка файлов	MP3, e-Book, BMP	MP3, WMA	MP3, WMA	MP3
Эквалайзер	Normal/Rock/Classic/Jazz/Bass	Normal/Rock/Classic/Pop/Live	Rock/Jazz/Classic/Pop/User	Normal/Pop/Live/Rock/Classic
Форматы записи и битрейт	MPEG1 (32-128 Кбит/с), MPEG2 (16-128 Кбит/с)	MPEG1 (32-256 Кбит/с), MPEG2 (16-160 Кбит/с), MPEG 2.5 (8 Кбит/с)	MPEG1 (32-128 Кбит/с)	-
FM-тюнер	87-108 МГц	76-108 МГц	87.5-108 МГц	Нет
Диктофон	Есть	Есть	Есть	Нет
Версия USB	1.1	1.1	1.1	1.1
Питание	Встроенный аккумулятор	Встроенный аккумулятор	Батарейка AAA	Встроенный аккумулятор
Габариты	80x55x17	35x70x13	34x82,5x14,85	53x45x17
Вес	65 г	40 г	30 г (без батарейки)	25 г
Время работы	До 15 часов	До 12 часов	До 11 часов	До 16 часов
Дополнительно	5 игр	Различные режимы подсветки	Различные режимы подсветки	-
Цена	299	145/186	120/150/230	125/150/240

функцией — функцией MP3-плеера? И здесь P770 показал себя с лучшей стороны: качество звука очень хорошее, уровень максимальной громкости — высокий. Полного заряда аккумулятора хватает примерно на 15 часов воспроизведения музыки. Конечно, если одновременно слушать музыку и играть, это время существенно снизится.

Главные плюсы P770 — цветной дисплей, продуманное управление, много дополнительных возможностей и качественный звук. Минусов мало: неудачная конструкция крышки USB-порта и малое количество поддерживаемых аудиоформатов. Впрочем, последний недостаток может быть исправлен после выхода новых прошивок.

AIGO F186

Следующей моделью от AIGO, которая участвует в нашем обзоре, стал MP3-плеер F186. Она, конечно, попроще, но и в ней есть свои особенности. Попробимся по комплекту

поставки. В коробке лежат **наушники, USB-кабель, шнурок и аудиокабель, блок питания, диск и две небольшие инструкции на русском и английском языках** — все вполне стандартно. С определением F186 в Windows XP не было никаких проблем.

Внешне F186 выглядит весьма симпатично. Аудиоход и USB-порт размещены с двух противоположных сторон, а все кнопки находятся по бокам самого плеера. Правда, не очень понятно, почему крышку для USB-порта разработчики решили сделать полностью съемной — она маленькая, и ее легко потерять. Управление плеером вполне стандартное, хотя и нужно немного привыкнуть к размещению клавиш и организации меню. На передней панели находится только дисплей, хотя он не очень большой. Его отличительной особенностью стала возможность выбора подсветки — всего семь цветов (зеленый, пурпурный, белый, голубой и другие). Но самое любопытное, хотя и неоднозначное, это

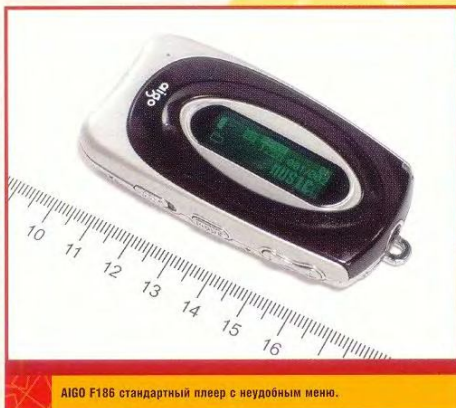
режим подсветки под названием **Rainbow** (радуга). Если выбрать его, экран будет сменять подсветку каждую секунду. Это забавно, но не слишком практично.

В меню много различных функций, но оно сделано не слишком удобно. Любопытно, что флэш-диск можно отформатировать, не подключаясь к компьютеру, можно выбрать скорость воспроизведения композиций, режим повтора, выставить настройку эквалайзера. Сам плеер поддерживает фор-

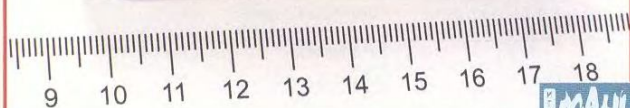
Cenix MR-500E

Корейская компания Cenix уже достаточно давно присутствует на нашем рынке и радует нас новыми моделями MP3-плееров. На этот раз мы проведем тестирование модели **MR-500E**. Существует три модификации устройства, которые отличаются друг от друга объемом памяти — **128, 256 и 512 Мбайт**. В комплект поставки входят сам **плеер, наушники, батарейка AAA, шнурок, аудиокабель, USB-переходник и шнур, а также диск с софтом и инструкция**.

Сам плеер выполнен в строгом стиле, без особых дизайнерских изысков. Дисплей, к счастью, оказался довольно большим, рядом с ним находится кнопка включения/выключения плеера и регулятор громкости. Сбоку размещена кнопка Play/Stop с поворотным колесиком для перемотки музыки. Оно же используется и для навигации по меню. Выход на наушники, аудиоход и USB-порт находятся на противоположной стороне. Блокировка плеера хитро спрятана на оборотной стороне MR-500E. Плеером пользоваться удобно и просто. В отличие от F186 меню сделано намного удобнее. Как и в случае с AIGO, можно самому выбирать подс-



AIGO F186 стандартный плеер с неудобным меню.



MR-500E сочетает в себе все стандартные функции, при этом стоит недорого.



ветку дисплея. Всего семь цветов — красный, желтый, зеленый и т.д.

Качество звука довольно хорошее, в меню есть несколько режимов эквалайзера плюс один пользовательский. Можно задавать различные режимы проигрывания треков. Качество радиоприема очень порадовало, более того, в настройках предусмотрены различные регионы — Евразия, Япония и США. Плеер питается от батареек типа AAA, которой хватает на 11 часов музыки нон-стоп.

В целом MR-500E — крепкий середнячок с продуманным дизайном и удобным меню. К его особенностям стоит отнести возможность выбора цвета подсветки — это несомненный плюс, вдобавок цена всего этого счастья достаточно невысокая.

Beatsounds EMP-Z II

Плеер EMP-Z II от Beatsounds обращает на себя внимание одним только дизайном: маленький корпус каплевидной формы с дисплеем на 4096 цветов. Весит плеер всего 25 грамм (мощность со встроенным аккумулятором), существуют модели с объемом памяти 128, 256 и 512 Мбайт. В качестве источника питания используется встроенный ионно-литиевый аккумулятор. Полного заряда хватает на 16 часов непрерывного воспроизведения. Вместе с MP3-плеером в поставку входят USB-шнур, диск, инструкция и надеваемые наушники со штекером на 2,5 мм. Это неудобно, так как обычно в наушниках используют штекер диаметром 3,5 мм. Вывод простой: если вы захотите использовать другие наушники, придется купить переходник. Также любопытно, что подключается EMP-Z II к компьютеру через аудиовыход. В

Windows он опознается без драйверов. Из софта же стоит отметить программу EMP-Z II Logo Editor: с ее помощью можно записывать различные изображения в плеер. Картинки можно выводить на экран в качестве заставки во время проигрывания музыки или фона.

Сам плеер выглядит изящно. Все управление сделано просто, меню интуитивно понятно и не перегружено. Функциональные клавиши размещены снизу, а сбоку находится кнопка сброса конфигурации. Из настроек стоит отметить наличие эквалайзера и несколько режимов повтора. Плеер можно настроить так, чтобы во время музыки на экран выводилась информация о песне или картинка, а можно и то, и другое одновременно. Главный недостаток EMP-Z II — отсутствие радиоприемника и микрофона.



EMP-Z II интересен прежде всего своим дизайном, но вот функций у него мало.

EMP-Z II был явно сделан как имиджевая модель с оригинальным дизайном. Разработчикам это действительно удалось — на такой плеер нельзя не обратить внимания. Это, конечно, хорошо, но радио все же не помешало бы. Однако с основной функцией — MP3-плеера — он справляется хорошо, звук чистый и даже на высокой громкости не искажается. Еще одним плюсом данной модели является цена — она не очень высокая.

Подводя итоги, стоит сказать, что этот плеер в первую очередь будет интересен тем, кто следит за своим имиджем и на первое место ставит дизайн. В целом EMP-Z II оставил приятные впечатления, жаль только, в нем нет FM-тюнера и более широкой поддержки аудиоформатов.

Заключение

Каждый плеер нашего обзора обладает своими уникальными особенностями. Cenix MR-500x — добротный и недорогой MP3-плеер с хорошим качеством приема и всеми необходимыми функциями. Еще одним его преимуществом является цена: \$120 (128 Мбайт), \$150 (256 Мбайт) и \$230 (512 Мбайт). Так что, если вам нужен достойный плеер со всеми необходимыми функциями, смело покупайте MR-500E/F/G.

Что касается стильного EMP-Z II от Beatsounds, эта модель прекрасно подойдет людям, которые следят за стилем и кому нужен просто миниатюрный плеер. Эта модель выпускается с объемом флэш-памяти 128 Мбайт, 256 Мбайт и 512 Мбайт — цены \$125, \$150, \$240 соответственно.

А теперь поговорим о компании, которая не так давно появилась на нашем рынке, — AIGO. Модель F186, не сказать, что вышла очень удачной. Внешне смотрится хорошо, все базовые функции есть в наличии, но вот размер экрана и навигация по меню выполнены на троечку. Единственное, что может это скрасить — возможность выбора подсветки и неплохое звучание. А в целом F186 — стандартный MP3-плеер без ухищрений. Другое дело P770! Это настоящий цифровой комбайн, в котором нашлось место для функции плеера, радиотюнера, диктофона. Но это не самое главное, основными особенностями стал цветной экран на 65 тысяч цветов и пять классических игр! Подобного мы еще не видели в плеерах. Единственное к чему мы можем здесь придраться, это к крышке, которая закрывает USB-порт, и габаритам. Однако если вы хотите слушать радио или музыку, читать книги, а также играть, то это ваш выбор. Читайте следующий номер "Игромании", где мы еще обязательно вернемся к теме MP3-плееров!

Благодарим компанию за предоставленное оборудование:

компанию "Итрайк" (www.aigo.com.ru) — AIGO P770 и AIGO F186;

компанию Digital Direction Electronics Co. (www.dpro.ru) — Cenix MR-500E и Beatsounds EMP-Z II.



ТРИ ОСИ, ГАШЕТКА, ТЯГА

Тестирование джойстиков. Часть I

Николай Пегасов

Если вы часто играете в компьютерные игры, то наверняка задавались вопросом: "А что, если бы мне не пришлось управлять в этой игре при помощи неудобной клавиатуры?" Надоело заново приспосабливаться к управлению в каждом новом симуляторе? Не можете привыкнуть к тому, что на незаметные клавиши W, A, S и D часто вешают функции кнопок-стрелочек? Хотите получить полную свободу в трехмерном пространстве? Ответ на эти вопросы один — играйте джойстиком!

В нашей статье мы расскажем о том, в какие игры можно играть джойстиком, как устроены его органы управления, и, наконец, мы протестируем самые популярные и распространенные модели этих устройств, которые сегодня можно найти во многих компьютерных магазинах. Если вы еще не купили джойстик, то, прочитав эту статью, вы поймете, зачем вообще существует такое устройство. И узнаете, какой именно игровой агрегат стоит приобрести.

Но даже если джойстик у вас уже есть — все равно читайте наш обзор. Вы почерпнете из него много нового, узнаете о технологиях и новинках рынка.

Во что можно играть с джойстиком?

Джойстик изначально сконструирован для свободного перемещения в виртуальном трехмерном пространстве: будь то воздух, вода или абсолютный вакуум. Это значит, что в первую очередь он необходим для игры в авиационные и космические симуляторы, а также в редко встречающиеся симуляторы подводных кораблей (игры типа *Aquanox*). Более того, в большинстве подобных игр вообще трудно обходиться без джойстика, так как пытаться управлять свободным полетом при помощи четырех "стрелочек" клавиатуры не слишком удобно, да и мышка спасает далеко не всегда. Таким образом, если вы хотите играть в 3D-симуляторы (неважно — в реалистичные или аркадные), джойстик вам необходим.

Кроме того, джойстик можно использовать в любой другой игре, например, в некоторых экшенках с видом от третьего лица или в спортивных симуляторах. Здесь уже все за-

висит от привычки. Одним нравится водить персонажа по лабиринтам при помощи джойстика, другим это сподручнее делать теми же "стрелками". Например, я сам с удовольствием играл джойстиком в экшен *The Return of the King*, футбольный симулятор *Pro Evolution Soccer 3* и даже в квест *Broken Sword: The Sleeping Dragon*! Все названные игры пришли к нам с консолей, и управление привычной мышкой в них не сумели реализовать по-человечески. Справедливости ради замечу, что во всех трех случаях джойстик, по сути, исполнял роль другого игрового устройства — геймпада. Но главное — было действительно удобнее играть в эти игры джойстиком, а не клавиатурой.

Итак, джойстик может пригодиться вам не только в авиасимуляторе, но и в играх совсем других жанров, которые не заточены под мышку или клавиатуру. А таких игр на PC становится все больше и больше — многие интересные проекты ориентируются на игровые приставки.

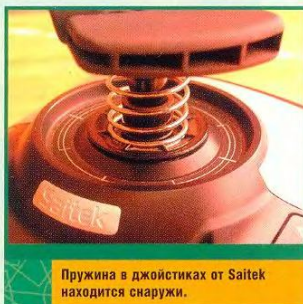
Из чего состоит джойстик?

Казалось бы, здесь все просто: рукоятка, соединенная с подставкой шарниром. На деле все куда сложнее: одни джойстики хвалят за наличием "оси Z", другие — за отдельным рычагом тяги, третьи — за вибромотором. Попытаемся разобраться во всех многообразии конструктивных различий и дополнительных "фишек".

Конструкция

Практически у всех джойстиков основание рукоятки крепится внутри подставки при помощи большого шарнира, причем сам "шарик" является составной частью рукоятки и помещается в сферическую полость в подставке. Удивительно, но встречаются исключения из этого конструкторского правила, это мы увидим при тестировании конкретных моделей.

Рукоятка должна сама возвращаться и фиксироваться в центральном положении, поэтому она подпружинена. Обычно пружинные элементы находятся внутри подставки. Но фирма *Saitek*, производящая популярные джойстики, пошла другим путем — в ее моделях единственная пружина находится снаружи и охватывает нижнюю часть рукоятки.



Пружина в джойстиках от Saitek находится снаружи.

Поскольку Создатель поделил людей на праворуких и леворуких, дизайнерам джойстиков приходится думать и об интересах левшей. К сожалению, джойстик, изготовленный специально для левшей, в продаже найти нелегко. Изготовители этих устройств пытаются найти компромисс, выпуская абсолютно симметричные модели, которые одинаково удобны и для левшей, и для правшей с учетом анатомии кисти правой руки.

В нижней части рукоятки джойстика расположен выступ, отвечающий за поддержку руки. По идее, благодаря ему рука не должна уставать от напряжения. Но, к сожалению, удобство этого выступа всегда остается на совести дизайнеров устройства — далеко не все модели обеспечивают хорошую поддержку кисти.

Подставка джойстика просто ставится на стол и, как правило, не закрепляется какими-либо винтами или присосками. Отсюда простой вывод: чем больше площадь подставки и чем она тяжелее, тем стабильнее будет стоять устройство.

Управление

Рассмотрев общие черты конструкции, перейдем к осям движения, а также кнопкам, колесикам и рычажкам, которые обильно покрывают тела самых продвинутых джойстиков. Рассмотрим по порядку все основные органы

управления. Мы специально приводим их русские и английские названия, чтобы проще было ориентироваться в магазинах. Смотрите рисунок - цифры означают органы управления джойстика.



1-2. Оси "X" и "Y" (*axes X & Y*).

"X" — это ось, по которой мы двигаем джойстик "от себя" и "к себе". "Y" — соответственно, отвечает за движение влево-вправо. По сути, перемещения по обеим осям обобщаются одним и тем же "контроллером", который связан с шарниром рукоятки. В 3D-симуляторах при этом происходит вращение управляемого объекта в трехмерном пространстве, а в 2D-играх — движение "вверх-вниз-влево-вправо".

Отдельно нужно рассмотреть серьезные авиасимуляторы. Игроки, впервые садящиеся за штурвал виртуального самолета, удивляются, что "ручка на себя" поднимает нос крылатой машины вверх, а "от себя" — опускает вниз. А ведь в космическом симуляторе (и во многих аркадных авиасимуляторах) все происходит ровно наоборот и не противоречит логике! Необычная реакция реалистичных авиасимуляторов — дань уважения настоящим самолетам, в которых штурвал именно так отзывается на движения пилота. Так или иначе, в большинстве игр можно инвертировать оси.

Таким образом, в серьезных авиасимах ось "X" управляет рулем высоты (горизонтальное хвостовое оперение) и отвечает за *тангаж* — движение самолета вверх или вниз. А ось "Y" обеспечивает разворот летательного аппарата (изменение *крена*) и управляет положением элеронов (рулями на крыльях).

По принципу считывания информации с главных осей джойстики, как и мышки, делаются на резисторные (механические) и оптические. Последние, как водится, существенно дороже. Впрочем, для джойстиков, в отличие от мышей, принцип устройства не столь критичен. Возможно, это покажется странным, но точность для джойстика гораздо менее важна, чем для манипулятора-указки, то есть привычной мышки.

Все джойстики, которые описываются в этой статье — резисторные.

3. Ось "Z", или руль направления (*axis Z, или rudder*). Легко догадаться, что по осям "X" и "Y" наклоняется рукоятка любого джойстика. То есть не существует такого джойстика, у которого была бы, к примеру, только ось "Y" и не было бы оси "X". А вот третья ось — "Z" — вполне может отсутствовать в дешевых моделях. Как правило, она контролируется вращением (а не наклоном, как в случае с "X" и "Y") рукоятки джойстика вокруг собственной оси. В космических симуляторах это движение так-

же отражается на поведении корабля — он тоже начинает вращаться вокруг своей продольной оси.

Ну а в реалистичных авиационных симуляторах третья ось исполняет иную, более важную функцию.

Если ось "Y" управляет элеронами самолета, а "X" — горизонтальным хвостовым оперением, то на долю оси "Z" выпал контроль над вертикальным оперением (руль направления в киле самолета). Руль направления позволяет корректировать курс, немного отклоняя самолет влево и вправо. Это очень важно при прицеливании, когда вы пытаетесь поймать в перекрестье корпус вражеской машины. **Если у джойстика отсутствует ось "Z", с его помощью нельзя полноценно играть в авиасимуляторы.**

Для "самолетных" аркад, космосимов и двумерных игр отсутствие третьей оси не будет критичным. Поэтому, если вы не собираетесь играть в реалистичные авиасимы, есть возможность сэкономить на оси "Z".

На джойстике ось "Z" может быть привязана и не к вращению рукоятки, а к другим, сторонним органам управления. Например, к какому-нибудь колесу или к выступающей клавише с двойным уклоном (обычно такая клавиша симметрична и имеет две половинки, каждую из которых можно вдавить в корпус игрового джойстика). Насколько удобно пользоваться такими альтернативами — решать игроку. Здесь все определяет привычка.

У наиболее продвинутых и дорогих джойстиков ось "Z" может быть вынесена... на педаль! Не спешите удивляться — именно так устроены настоящие самолеты. В реальности летчик, нажимая на педаль, контролирует руль направления.

4. Тяга (*throttle*). Управление тягой — обязательная черта современного джойстика. Помните, в начале 90-х годов прошлого столетия я летал в *F-117 Stealth Fighter* при помощи джойстика, у которого не было руч-

База для тестирования

Системная плата: Albatron PX865PE PRO
Процессор: Intel Pentium 4 2,8 ГГц, 512 кбайт, 800 МГц, Socket 478
Кулер: Titan TTC-CW8TB
Память: 2x256 Мбайт PC3200, PQI
Видеокарта: Albatron GeForce FX5900QV1 Turbo 256 Мбайт
Жесткий диск: Western Digital 1200LB, 120 Гбайт, 7200 об/мин, UltraATA/100
Оптический привод: Sony CDR-CRX300E BLACK
Дисковод: FDD 3.5" NEC Black
Корпус: Casetek CK-1016-2B Black 250W
ОС: Windows XP Professional SP1
Игры: "Ил-2 Штурмовик: Асы в небе!"; "X2: Угроза"; Secret Weapons over Normandy.

ки тяги, и скорость штурмовика-невидимки приходилось регулировать с клавиатуры. Но в нашем обзоре вы не найдете подробных агрегатов — возможно, джойстики без тяги больше не выпускаются. И это к лучшему, ибо управлять тягой нам придется в любом симуляторе.

Как ясно из названия, тяга отвечает за скорость вашей крылатой (плавниковой, космической) машины. В идеале регулятор тяги представляет собой удобный рычаг в подставке джойстика, с плавным и широким ходом, размещенным под левую руку. На практике он может быть выполнен в виде заедающей рукоятки, колесика или незаметного штырька. Дорогие джойстики могут включать в комплект раздельные джойстик (под правую руку) и регулятор тяги (под левую руку). Последний в таком случае имеет большой размер (на нем полностью помещается ладонь), и на нем расположено множество кнопок, переключателей и других приятностей.

В не-симуляторах рычаг тяги, как правило, не нужен. Но на него обычно можно повесить другие, необходимые в игре функции.

5. Гашетка (*trigger*). Единственная кнопка джойстика, для которой и в русском, и в английском языке нашлось специальное слово. Еще бы — ведь это Самая Главная Кнопка! Гашетка — спусковой крючок под указательный палец, который активирует основное оружие. Проще говоря, именно на нее жмут, поймав врага в прицел. Хорошая гашетка не должна мешать вам наклонять рукоятку джойстика, мозолить палец и самопроизвольно нажиматься.

Игровые устройства и наши читатели

Не так давно на сайте "Игромании" (www.igromania.ru) был проведен интересный опрос, в котором приняли участие более 6000 человек. Вот его результаты.

КАКИЕ ИГРОВЫЕ УСТРОЙСТВА ДЛЯ РС ЕСТЬ У ВАС ДОМА?

1	Джойстик	23% опрошенных
2	Профессиональная, очень дорогая мышь	17,7%
3	Геймпад	12,3%
4	Руль (с педалями или без)	11%
5	Игровая клавиатура с джойстиками и другими новаторами	5,4%
6	Есть и кое-что другое!	6,8%
7	У меня и компьютера-то нет	2,2%
8	Да нет у меня ничего! Мне клавиш и мышки хватает...	56,4%
9	Воздержался	1,9%

Как видно из этих результатов, джойстик является самым популярным игровым устройством у наших читателей — почти четверть опрошенных успела обзавестись этим полезнейшим девайсом.

навливаются одинаковые рукоятки — как на этом **USB Joystick**. Рукоятка выполнена в "анатомическом" стиле, достаточная толстая и приятно сидит в руке, с хорошей поддержкой кисти. Расположение второстепенных кнопок, правда, трудно назвать идеальным, зато даже на этой дешевой модели есть три дополнительных рычажка.

К сожалению, у этого типа рукоятки есть один существенный недостаток, перекрывающий все ее достоинства, — неудачная гашетка! Она маленькая, и когда гашетка тонет в корпусе рукоятки, указательный палец попадает на острый пластиковый угол. Час активной стрельбы — и на вашем пальце появится неприятный синяк. Но и это еще не все! Разработчики ухитрились сконструировать пазы главной кнопки таким образом, что игрок невзначай может прищемить кожу на пальце между гашеткой и краем отверстия, в которое она утапливается. Самое обидное, что этот недостаток свойственен многим джойстикам компании Thrustmaster, на которые устанавливается такая рукоятка.

В итоге: Рычаг тяги с чересчур коротким ходом, неустойчивая подставка и неудачная гашетка. Двадцати двум долларам можно найти лучшее применение.

Genius MaxFighter F23U

Примерная цена: \$23

Ось "Z": неподпружиненное колесико

Тяга: колесико

Количество кнопок (включая гашетку): 4 на рукоятки, 4 на подставке

Шляпка: есть

Управление левой рукой: невозможно

Драйверы и ПО в комплекте: нет

Широкая подставка позволяет джойстику стабильно чувствовать себя, когда игрок рвет рукоятку в разные стороны. Правда, поддержка для руки недостаточная, и уж совсем непонятно, зачем потребовалось делать поддержку под левую руку, если джойстик несимметричен.

8 кнопок — это действительно много для устройства нижней ценовой категории. А уж за наличие оси "Z" дизайнерам надо объявить благодарность. Правда, функциональность оси



Genius MaxFighter F23U

— оптимальный выбор за небольшие деньги.

"Z", привязанной к колесу на тыльной стороне подставки (а не к вращению рукоятки), вызывает немалые сомнения. А если учесть, что это колесико не подпружинено, а потому не возвращается само в центральное положение, то смысл в таком "руле направления" почти пропадает. Зато к шляпке и тяге претензий не имеется.

Из субъективных впечатлений. Внешний вид пластика и кнопки будто говорят наблюдателю: "Посмотри, какой дешевый джойстик!" Кроме того, при установке этого устройства возникли проблемы с калибровкой, и нам понадобилось время, чтобы их решить.

В итоге: Все равно — лучшая модель из тех, что продаются дешевле 700 рублей.

Logitech Attack 3

Примерная цена: \$31

Ось "Z": нет

Тяга: колесико

Количество кнопок (включая гашетку): 5 на рукоятки, 6 на подставке

Шляпка: нет

Управление левой рукой: возможно (полная симметрия)

Драйверы и ПО в комплекте: нет

Аж 11 кнопок предлагает нам это интересное устройство от **Logitech**. Правда, тут мы сталкиваемся с проблемой "симметрии", которую описывали выше. Правша не сможет дотянуться до двух клавиш справа от рукоятки, а левша — до тех двух, что слева. Так что можете считать, что у **Attack 3** только 9 кнопок. Но и это немало.

Квадратная подставка достаточно устойчивая. Пластик, из которого выполнен **девайс**, приятен на ощупь, а стык рукоятки с подставкой прикрыт резиновым кольцом-гармошкой.



Logitech Attack 3 — стильный дизайн не спасает от недостатков.

кой — как у автомобильного рычага коробки передач.

Непонятно, почему на верхушке рукоятки отсутствует шляпка. Вряд ли она помешала бы симметрии, к которой стремились конструкторы. Сама рукоятка оставляет самые хорошие впечатления: она удобна для хвата и той, и другой рукой. Чего не скажешь о колесе тяги, которое разместились прямо по центру подставки. Рука, лежащая на нем, скорее всего, будет мешать перемещениям рукоятки джойстика.

Еще одной ложкой дегтя стало отсутствие третьей оси. Заплатив за джойстик больше 30 долларов, я хотел бы получить возможность крутить руль направления.

В итоге: Ни оси "Z", ни шляпки, хотя оба органа управления были на куда более дешевой модели — **Genius MaxFighter F23U**. Да еще и неудобная тяга в придачу! Но привлекающие материалы и дизайн, устойчивая подставка, приятный ход рукоятки и куча кнопок, возможно, скрасят картину.

Saitek ST290

Примерная цена: \$32

Ось "Z": нет

Тяга: большой рычаг

Количество кнопок (включая гашетку): 6 на рукоятки

Шляпка: есть

Управление левой рукой: возможно (рукоятка-конструктор)

Драйверы и ПО в комплекте: есть

Подставка у данного агрегата могла быть и шире. Рука пользователя находится достаточно высоко, и при резких наклонных рукоятки джойстик срывает со стола. Правда, только при действительно резких наклонах.

Рукоятка обладает интересной особенностью — она разбирается и собирается снова, но — под другую руку. Был у нас джойстик для правши, стал — для левши (и наоборот). Снимаются и переставляются два элемента поддержки руки: нижняя (под упор ладони) и боковая (под основание большого пальца). Трудно поверить, даже будучи разборным, этот джойстик предоставляет лучшую поддержку кисти из всех протестированных моделей, причем и для правой, и для левой руки. (Не считая, конечно, топовой модели этого обзора — **Cyborg Evo**, которая является усовершенствованным вариантом **ST290**.) Помимо этого можно регулировать расположение поддержки по высоте.

Тяга выполнена в виде основательного плоского рычага, расположенного по центру подставки. Такое размещение не будет мешать игроку, как это случилось с **Logitech Attack 3**. Рычаг большой, и им можно управлять, захватив его сбоку от рукоятки джойстика.

На верхушке рукоятки, помимо гашетки, помещаются еще пять кнопок. Но отсутствие клавиш на подставке

джойстика все равно стоит считать недостатком. Есть и более серьезный минус — **ST290** лишен оси "Z" и для реалистичных авиасимулов не подходит.

В итоге: Великолепная настраиваемая поддержка руки и мощный рычаг тяги и скупают "двуосность". При условии, что



Saitek ST290 можно настроить под любую руку.

вы не собираетесь по-серьезному играть в авиационные симуляторы.

Logitech Extreme 3D Pro

Примерная цена: \$40

Ось "Z": вращение рукоятки

Тяга: рычаг

Количество кнопок (включая гашетку): 6 на рукоятки, 6 на подставке

Шляпка: есть

Управление левой рукой: невозможно

Драйверы и ПО в комплекте: есть

Подставка **Extreme 3D Pro** похожа на более дешевую модель от Logitech — **Attack 3**. А потому так же надежна и не вызывает нареканий. Зато кнопок куда больше — целых 12 штук. Поскольку джойстик асимметричен, все кнопки могут использоваться в игре.

Extreme 3D Pro — первый джойстик в нашем обзоре, который полноценно работает с осью "Z" (в классическом варианте — за счет вращения рукоятки вокруг ее оси). Рычаг тяги маленький, но на удивление удобный.



Logitech Extreme 3D Pro — главный конкурент Saitek.

"Анатомическая" рукоятка отлично ложится в правую руку, поддержка кисти хорошая. Единственный недостаток — игроку с небольшой ладонью будет нелегко дотянуться до верхних клавиш и шляпки на рукоятке.

Пластик выглядит дорого (если такое вообще можно сказать о пластике), основание рукоятки практически закрыто складками резины, как и в **Attack 3**.

В итоге: Блестяще! Играть в симуляторы с этим джойстиком — одно удовольствие. Эта модель стоит каждого рубля, который за нее просят. Она почти лишена недостатков. **Extreme 3D Pro** — один из лучших джойстиков этого обзора.

Thrustmaster TopGun Fox 2 Pro

Примерная цена: \$46
Ось "Z": вращение рукоятки
Тяга: рычаг
Количество кнопок (включая гашетку): 4 на рукоятке, 3 на подставке
Шляпка: есть
Управление левой рукой: невозможно
Драйверы и ПО в комплекте: нет

TopGun Fox 2 Pro обладает самой надежной и устойчивой подставкой из всех джойстиков этого теста. Симпатичный пластмассовый корпус подставки украшен желтыми вставками, которые переключаются с другими желтыми элементами в дизайне джойстика: полосатой



TopGun Fox 2 Pro — прекрасный джойстик, но все портит неудобная гашетка.

кнопкой на верхушке рукоятки и штрихами около рычага скорости. Приняв во внимание еще и резиновое уплотнение у основания ру-

коятки (как у рычага переключения передач), а также стилизованное металлическое кольцо вокруг него, можно утверждать, что **TopGun Fox 2 Pro** — один из самых стильных джойстиков сегодняшнего обзора.

Здесь есть "классическая" ось "Z", которая привязана к вращению рукоятки вокруг своей оси. Под левой рукой игрока находятся три крупных клавиши и очень удобный рычаг тяги.

Эффект от всех упомянутых плюсов портит установка стандартной рукоятки, которая идентична той, что мы критиковали при описании **Thrustmaster USB Joystick**. Неприятно вызывает гашетка этого устройства: она давит указательный палец и может зацарапать кожу.

В итоге: Много достоинств на одной чаше весов и чудовищная гашетка на другой. Что из них перетянет? Однозначного ответа нет.

Saitek Cyborg Evo

Примерная цена: \$59
Ось "Z": вращение рукоятки
Тяга: большой рычаг
Количество кнопок (включая гашетку): 6 на рукоятке, 6 на подставке
Шляпка: есть
Управление левой рукой: возможно (рукоятка-конструктор)
Драйверы и ПО в комплекте: есть

"Evo" в названии этого джойстика, конечно же, сокращение от слова "эволюция". Прозволиционировала в данном случае модель **ST290**, о кото-



Cyborg Evo унаследовал все плюсы **ST290**, но при этом стал еще лучше!

рой мы писали выше. Поэтому "Киборг" присущи как минусы, так и плюсы своего "предшественника". То есть, с одной стороны, подставка могла бы быть чуть крупнее. С другой стороны — перед нами снова "рукоятка-конструктор", которую можно настроить по высоте под руку — левую или правую. И поддержка кисти, и большой рычаг тяги очень удачно выполнены.

Но это далеко не все. Компоненты рукоятки **Cyborg Evo** можно подогнать под руку пользователя — изменять наклон головки джойстика, а также наклон панели с тремя клавишами. Тем самым эта модель позволяет оптимально подогнать рукоятку и размещенные на ней элементы под анатомию руки. Для изменения положений этих элементов нужно просто прокрутить два выступающих металлических цилиндра.

Про поддержку оси "Z" можно не упоминать — при такой цене она уже обязательна.

По обе стороны рукоятки на подставке разместились по три клавиши (в игре можно использовать только одну из этих групп кнопок в зависимости от того, правша вы или левша), причем верхней из них разработчики назначили функцию "шифта". Нажимая ее совместно с другой кнопкой, вы существенно увеличите количество команд, возложенных на джойстик.

Наконец, стоит отметить и внешний вид. Навороченность верха джойстика, приятный "обрезиненный" пластик и множество горящих разноцветных лампочек заставляют окружающих верить, что владелец этого агрегата — признанный ас.

В итоге: Крутая "железка", один из двух лучших джойстиков этого теста. Если вдруг **Logitech Extreme 3D Pro** не подойдет вам по размеру кисти или вы левша, то "Киборг" несомненно будет лучшим выбором.

После теста

Восемь моделей джойстиков крутились и вертелись в нашей лаборатории в предельном режиме. В итоге — вы ознакомились с результатами нашего тестирования.

В начальном ценовом диапазоне (до 25 долларов) одноименным лидером выглядит **Genius MaxFighter F23U**, который вполне подойдет для поклонников аркад и космических симуляторов.

Лучшей моделью по соотношению цены/игровые возможности является

Logitech Extreme 3D Pro. Главное — перед покупкой проверить, насколько ее "анатомическая" рукоятка подходит вашей руке. Собственно, это относится ко всем джойстикам.

Наконец, отметим **Saitek Cyborg Evo** за идеальную подгонку рукоятки под руку конкретного игрока, а также за интересный дизайн и богатые возможности.

Две последние модели позволяют адекватно играть даже в самые навороченные авиасимуляторы.

В следующем номере "Игромании" мы обратимся к более дорогим моделям джойстиков, которые обладают еще большим набором функций. Будут представлены беспроводные джойстики с вибротачечкой, модели, состоящие из штурвала и отдельного рычага тяги, и даже джойстик, превращающийся в геймпад! Читайте об этих игровых чудесах в нашем октябрьском "Железном цехе".

Выражаем благодарность интернет-магазину "Спейм" (www.computer-online.ru) за предоставление тестового стенда.

Благодарим следующие компании:

Alion (www.alion.ru) — Logitech Extreme 3D Pro и

Thrustmaster TopGun Fox 2 Pro;

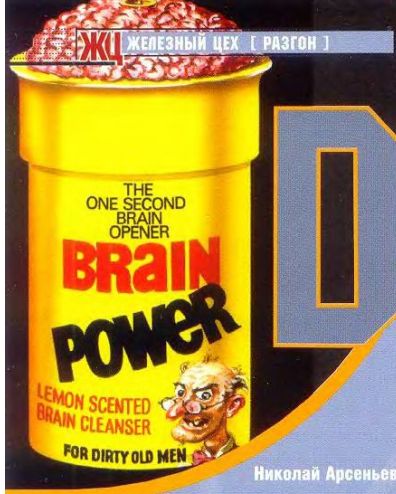
Магазин Цифровой Электроники **DIGITALSHOP.RU** (www.digitalshop.ru) — Thrustmaster USB Joystick и

Logitech WingMan ATTACK 3;

"Irganak" (www.igalax.ru) — Saitek ST90, ST290 и

Cyborg Evo;

"Олди" (www.oldi.ru) — Genius Flight F23 USB.



DDR-ПАМЯТЬ ДЛЯ ЭКСТРЕМАЛОВ

Тестирование
высокопроизводительной памяти

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Долгое время технологическое развитие оперативной памяти шло довольно медленно, и только последние 3-4 года производители стали уделять ей больше внимания. А ведь все началось с противостояния RDRAM (Rambus) и DDR SDRAM (JEDEC). Революционная память от Rambus в итоге так и не прижилась на рынке ПК, а вот DDR поглотила его целиком. Сейчас в продаже можно увидеть очень много памяти этого стандарта с разными скоростными характеристиками и показателями задержек.

Мы решили провести несколько тестов, узнать, насколько востребована быстрая память на современном рынке, дает ли она реальное преимущество и какую именно DDR-память стоит купить.

Техника тестирования

Последние версии процессоров Pentium 4 работают на частоте 200 МГц (эффективная — 800 МГц), пропускная способность составляет 6,4 Гбайт/с. DDR-память стандарта PC3200 работает на той же частоте — 200 МГц (эффективная — 400 МГц), но пропускная способность равна всего 3,2 Гбайт/с. Для того чтобы память не была "узким горлышком" системы, инженеры создали чипсеты с двухканальной памятью, в которые нужно установить два DDR-модуля, чтобы вызвать максимальную производительность (это решение увеличило суммарную скорость памяти до желанных 6,4 Гбайт/с). Именно поэтому мы тестировали всю память в двухканальном режиме.

На данный момент широко распространены следующие типы DDR-памяти:

- PC3200 (400 МГц);
- PC3500 (433 МГц);
- PC3700 (466 МГц);
- PC4000 (500 МГц);
- PC4200 (533 МГц);
- PC4400 (550 МГц).

Стоит сразу оговориться, что современные чипсеты поддерживают далеко не всю скоростную память (в полном понимании этого слова). Ввиду особенностей архитектуры чипсетов, выставить независимо частоту системной шины (FSB) и памяти нельзя. Правда, есть один достаточно гибкий инструмент в BIOS — возможность устано-

вить соотношение FSB:DRAM. Для процессоров Pentium 4 с системной шиной 800 МГц мы спокойно можем поставить память PC3200, выставляя соотношение 1:1, для PC4000 — 4:5, а для PC4200 — 3:4. При этом мы получаем 100% рабочую систему, где центральный процессор работает на стандартной частоте, а память — на своей.

В случае использования PC3500, PC3700, PC4200 и PC4400 единственным выходом, чтобы задействовать весь потенциал памяти, становится разгон системной шины до рабочей частоты памяти.

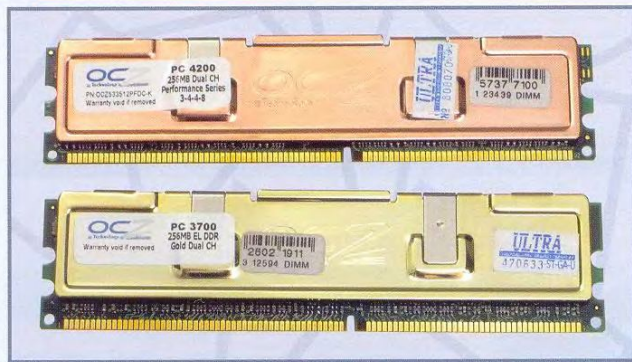
му счастью может стать процессор. При повышении тактовой частоты FSB ускоряется не только память, но и сам процессор. Но



Память серии GeIL Golden Dragon использует уникальную технологию Wafer Level Chip Scale Package, что позволяет снизить электромагнитные излучения и тепловыделение.



Модули памяти серии Ultra от Gell оснащены радиатором и температурным датчиком.



Память от OCZ уже достаточно давно присутствует в продаже и зарекомендовала себя как надежное решение.

не все так плохо. В нашем тестировании мы не зря выбрали память именно на базе Pentium 4 (Prescott, stepping — C0, кэш 2-го уровня — 1 Мбайт) от Intel. Эти процессоры хороши тем, что, в большинстве случаев, они могут работать на куда больших частотах, чем они работают реально. И результаты тестов это подтвердят.

Кратко опишем, как мы конфигурировали систему для каждой памяти. В случае с

Режимы разгона

Кратко опишем, как мы конфигурировали систему для каждой памяти. В случае с

PC3200, PC4000 и PC4200 шину разгонять не надо. Однако последние две пары модулей мы решили разогнать сверх их штатной частоты.

Что касается PC4200, здесь стоит кое-что уточнить. Казалось бы, логичнее было ее разгонять, используя стандартное для нее соотношение 3:4, но, увы, система упорно не хотела работать на более высокой частоте FSB. Поэтому пришлось вернуться к настройкам для PC4000, и только после этого нам удалось реально разогнать системную шину (это же касается и PC4400). И что самое главное — получилось! Для PC3500 и PC3700 мы использовали стандартные для PC3200 настройки. После этого повышали частоту шины до скорости самой памяти и даже выше.

Результаты тестирования

Тестирование мы проводили в самых разных программах, среди которых были PC Mark 2004, AuaMark03 и архиватор WinRAR 3.20, а также популярные игры Far Cry и Unreal Tournament 2004.

Взглянув на таблицу с результатами, влпору удивиться. Быстрая память далеко не всегда обеспечивает лучший результат. Самые высокие показатели были у конфигурации ПК, где была установлена разогнанная память PC3500 Golden Dragon Dual Channel от Gell и OCZ PC3700 Gold Dual Channel. Система с разогнанной памятью Gell PC4000 и OCZ PC4200 Ultra Platinum Dual Channel практически не отставала от сладкой парочки. Хотя подобная память стоит дороже.

Так в чем ключ успеха более медленной памяти? Как ни странно, ответ будет более чем очевидным. В случае с PC3700 и разогнанной PC3500 процессор работает на куда большей скорости — 3220 МГц! В ходе тестирования нам удалось повысить частоту Pentium 4 более чем на 400 МГц. Именно это позволило данным конфигурациям системы занять столь высокие места.

Какую же память выбрать?

Прежде всего, необходимо узнать разгонный потенциал системы. Если у вас установлена стандартная память PC3200 и

Как заставить память работать быстрее

CAS Latency Time (2.0, 2.5 и 3.0) — этот параметр управляет задержкой времени, которая происходит до момента, когда память начнет выполнять команду чтения после ее получения. Чем меньше время ожидания, тем быстрее проходит операция.

RAS Precharge Time (2, 3 и 4) — устанавливает количество циклов, необходимых для того, чтобы RAS накопил свой заряд перед обновлением памяти. Уменьшение времени предзаряда улучшает производительность.

RAS-to-CAS Delay (2, 3 и 4) — позволяет выставить задержку между сигналами RAS (Row Address Strobe) и CAS (Column Address Strobe), которая происходит, когда записывается, обновляется или считывается информация из памяти. Чем меньше задержка, тем выше производительность памяти.

Precharge Delay (5, 6, 7, 8) — задержка в тактах между адресациями двух произвольных строк памяти. То время в тактах, которое необходимо для начала выполнения операции с памятью (меньше — лучше).



Стандартная память PC3200 от PQI.

она никак не разогнается, установите в BIOS то соотношение, которое соответствует памяти с меньшей рабочей частотой (к примеру, PC2700) и попробуйте постепенно повысить скорость системной шины. Даже если компьютер с большей рабочей частотой загружается нормально, лучше протестировать систему в таких ресурсоемких программах, как AquaMark3, PCMark 2004 и 3DMark 2004. Все тесты пройдены успешно и ПК работает стабильно? Можно поздравить — ваш процессор готов к работе с продвинутой памятью.

Самое сложное впереди — выбрать подходящую память. Исходя из тех результатов тестирования, которые мы получили, можно сделать следующие выводы: для высокой

производительности в играх и приложениях совершенно необязательно покупать самую дорогую память. Можно вполне обойтись PC3500 или PC3700 и получить драгоценные дополнительные fps на экране монитора. Главное в выборе памяти — баланс. Для максимальной производительности нужна не только скоростная память, но и процессор, который можно разогнать.

Благодарим следующие компании за предоставление оборудования:
интернет-магазин "Слейм" ([\[puter-online.ru\]\(http://puter-online.ru\)\) — тестовый стенд;](http://www.com-</p>
</div>
<div data-bbox=)

компанию **Asus** (www.asus.ru) — **Asus P4P800 SE**;

компанию **Merlion** (www.merlion.ru) — **GeIL 2x256 PC3500 Golden Dragon Dual Channel**, **2x256 PC4000 Ultra Platinum Dual Channel** и **2x256 PC4400 Ultra Platinum Dual Channel**;

компанию **Ultra Computers** (www.ultra-comp.ru) — **OCZ 2x256 PC3700 Gold Dual Channel** и **2x256 PC4200 Performance Dual Channel**.

Golden Emperor International Ltd

Компания Golden Emperor International Ltd (GeIL) начала производство памяти в 1997 году. С тех пор компания активно расширяется. Главный акцент, который делает GeIL, — производство высокопроизводительной DDR-памяти. Для персональных компьютеров выпускают память серии Value, Golden Dragon и Ultra. Первая серия представляет собой недорогие решения для начального уровня. Особенность Golden Dragon заключается в использовании уникальной технологии производства памяти — Wafer Level Chip Scale Package (WLSCP). Чипы памяти напрямую устанавливают на PCB-карту без какой-либо дополнительной упаковки. Это позволило сильно снизить электромагнитные излучения и тепловыделение. Такая память работает на высоких частотах даже без радиатора. Название серии Ultra говорит само за себя. Эта память предназначена для энтузиастов и фанатов разгона. Все модули памяти оснащаются медными теплоотводными пластинами и индикатором температуры.

OCZ Technology Inc

OCZ появилась на рынке не так давно — в августе 2000 года. Компания выпускает широкий спектр памяти. Отметим следующие серии:
Premier — начальный уровень;
Performance — для пользователей с некоторым опытом разгона;
Enhanced Latency and Enhanced Bandwidth — экстремальный разгон и высокая производительность.
Почти на всю память устанавливаются радиаторы для рассеивания тепла.

Тестовый стенд

Процессор	Intel Pentium 4 2.8 ГГц (Prescott, stepping — C0, кэш 2-го уровня — 1 Мбайт)
Кулер	Cooler Titan TTC-CW8TB
Системная плата	Asus P4P800 SE (i865PE)

Память

Производитель	Конфигурация	Параметры	Цена
PQI	2x256 PC3200 (400 МГц)	2.5-3-3-6	\$85
GeIL	2x256 PC3500 (433 МГц) Golden Dragon Dual Channel	2.5-3-3-6	\$155
OCZ	2x256 PC3700 (466 МГц) Gold Dual Channel	2.5-4-4-8	\$152
GeIL	2x256 PC4000 (500 МГц) Ultra Platinum Dual Channel	2.5-4-4-7	\$165
OCZ	2x256 PC4200 (533 МГц) Performance Dual Channel	3-4-4-8	\$160
GeIL	2x256 PC4400 (550 МГц) Ultra Platinum Dual Channel	3-4-4-8	\$180
Видеокарта	Albatron FX5900QV1 Turbo 256 Мбайт (GeForce FX 5900, AGP)		
Жесткий диск	Western Digital WD1200LB 120 Гбайт		
Оптический диск	Sony CD-RW CRX300E (DVD — 16x, CD — 48x/24x/48x)		
Системный корпус	Casetek CK-1016-2B, черный, 250 Вт		
ПО			
Драйвера nVidia	ForceWare 56.72		
Драйвера чипсет	Intel Chipset Software Installation Utility 6.0.1.1002		
DirectX	9.0b		
ОС	Windows XP Professional SP1		

Режимы разгона

Модель памяти	Процессор		Память		CAS Latency	RAS-to-CAS	RAS Precharge	Cycle Time8
	Частота процессора (МГц)	Частота шины (МГц)	Частота памяти (МГц)	Соотношение FSB:DRAM				
PQI PC3200 (Стандарт)	2800	800	400	1:1	2.5	3	3	6
GeIL PC3500 (Стандарт)	3040	868	434	1:1	2.5	3	3	6
GeIL PC3500 (Разгон)	3220	920	460	1:1	2.5	4	4	8
OCZ PC3700 (Стандарт)	3220	920	460	1:1	2.5	4	4	8
GeIL PC4000 (Стандарт)	2800	800	500	4:5	2.5	4	4	7
GeIL PC4000 (Разгон)	3150	900	562	4:5	3	4	4	8
OCZ PC4200 (Стандарт)	2800	800	533	3:4	3	4	4	8
OCZ PC4200 (Разгон)	3080	880	550	4:5	3	4	4	8
GeIL PC4400 (Стандарт)	3080	880	550	4:5	3	4	4	8

Результаты тестирования

Модель памяти	PCMark 2004			AuaMark03		Far Cry (fps)				Unreal Tournament 2004 (fps)				WinRAR (сек)
						800x600		1024x768		800x600		1024x768		
	Overall	CPU	Memory	Marks	fps	Low	High	Low	High	Low	High	Low	High	
PQI PC3200 (Стандарт)	4379	4273	4847	39279	39.28	78,12	49,19	77,62	41,06	106,21	68,27	107,99	68,34	1:11
GeIL PC3500 (Стандарт)	4710	4646	5112	39414	39.41	82,00	50,00	80,58	43,64	111,31	71,84	113,41	71,83	1:12
GeIL PC3500 (Разгон)	4943	—	5330	39489	39.49	84,69	51,71	83,61	43,96	115.33	74.50	117.40	74.58	1:14
OCZ PC3700 (Стандарт)	5007	4924	5449	35149	35,15	86.08	49,35	84.53	40,12	114,99	73,42	116,95	73,82	1:11
GeIL PC4000 (Стандарт)	4373	4286	4820	39205	39.21	77,19	44,43	76,35	42,86	104,99	67,49	106,54	67,49	1:13
GeIL PC4000 (Разгон)	4897	4823	5412	39488	39.42	85,31	52.48	84,40	44,42	115,38	74,21	117,32	74,20	1:07
OCZ PC4200 (Стандарт)	4387	4264	4882	39270	39.27	78,65	48,96	76,88	43,10	105,91	67,93	107,59	68,07	1:11
OCZ PC4200 (Разгон)	4839	4708	5296	39489	39.49	85,63	50,56	84,52	44,01	114,89	73,95	117,25	74,01	1:07
GeIL PC4400 (Стандарт)	4780	4698	5297	39484	39.48	85,62	49,04	84,34	44.56	115,20	74,20	117,31	74,20	1:07

НОВИНКИ РЫНКА

Алексей Бутрин

DFI LANParty 925X-T2

Каждая уважающая себя "железная" фирма помимо недорогой продукции выпускает линейку так называемых флагманских продуктов, которые определяют настоящее лицо компании и ее инженерно-технический потенциал.



Обычно такие изделия стоят очень дорого, но в противовес предлагают придирчивым потребителям букет из самых современных технологических новинок, а также просто роскошную комплектацию.

Новая системная плата фирмы DFI — LANParty 925X-T2 — относится именно к такой флагманской категории. Плата построена на чипсете Intel 925X/ICH6R под процессоры Pentium 4 LGA 775. Стоит отметить, что плата поддерживает двуканальную память стандарта DDR2-533, шину PCI-Express и уникальный 8-канальный звук Karajan, реализованный в виде встроенного кода, кото-

рый, тем не менее, размещен не на самой плате, а на дочерней карте. Такое решение позволяет практически полностью нивелировать наводки на кодек от других устройств ввода-вывода, смонтированных на плате. Такое оригинальное решение обеспечивает кристально чистый много-

гоканальный звук.

Помимо этого материнская плата оборудована двойной гигабитной сетевой картой, слотами PCI и PCI-E, Serial ATA Matrix RAID, портами USB 2.0 и IEEE 1394 Firewire.

Что?	материнская плата
Почему?	очень производительное решение, которое идеально подходит для разгона и моддинга
Сколько?	\$240
Где?	www.oldi.ru

Краткие технические характеристики:

Чипсет: i925X + ICH6R
Процессор: Pentium 4 LGA 775, Hyper-Threading
Системная шина: 800 МГц
Разъем памяти: 4
Тип памяти: DDR2 SDRAM 533 МГц
PCI slot: 3
PCI Express 1x slot: 2 + 1
PCI Express 16x slot: 1
Звук: 8-канальный звук Karajan
IDE: 1 PATA-100 + 4 SATA
RAID: SATA RAID 0/1
Сеть: двойная сетевая карта (Marvell GbE PCIe + GbE PCI)
IEEE1394: 2 (1 сзади + 1 на плате)
USB: 8 USB 2.0 (6 сзади + 2 на плате)
Диагностический LED
Монитор оборудования
Форм-фактор: ATX
Размер: 305x245 мм
Разгон: CMOS Reloaded, Genie BIOS

Любителей разгона наверняка порадует 4-фазное питание процессора и особо мощные конденсаторы VCORE японского производства — подобный подход является гарантией стабильной работы платы даже на внешних частотах. Также для любителей "быстрой езды" предназначена технология CMOS Reloaded, облегчающая настройку параметров платы при разгоне.

Эта плата также не оставит равнодушными и моддеров, так как комплект поставки включает в себя шлейфы и другие аксессуары, чувствительные к ультрафиолетовому свету. В прозрачном корпусе с УФ-подсветкой LANParty 925X-T2 будет смотреться просто потрясающе.

EPSON Stylus C65 Photo Edition

Технические характеристики:
Формат печати: A4, фотографии 10x15 без полей
Скорость печати A4: до 17 стр./мин
Подключение: USB, LPT

В модельном ряду струйных принтеров EPSON произошло пополнение. Особый интерес вызывает скоростной универсальный принтер Stylus C65 Photo Edition. Благодаря своим техническим характеристикам, которые мы внимательно рассмотрим чуть ниже, Stylus C65 является весьма привлекательным выбором для домашнего пользователя, особенно с учетом невысокой стоимости. И да не введет вас в заблуждение приставка Photo Edition —

Stylus C65 в первую очередь предназначен для повседневной печати, хотя качество отпечатков позволяет ему вплотную приблизиться к недорогим моделям фотопринтеров.

Основным достоинством C65 является возможность создания качественных отпечатков практически на любом носителе, включая самую распространенную разновидность — обычную машинописную бумагу. Такие результаты стали возможны благодаря но-

вым пигментным чернилам EPSON DURABrite. Эти чернила не только обеспечивают четкость и насыщенность копий, визуально сравнимую с печатными цветными лазерниками, но и высокую влагостойкость отпечатков.



Также к ключевым достоинствам принтера можно отнести высокую скорость печати, экономичность печати в расчете на стоимость копии, а также раздельную замену картриджей. Вместе с принтером EPSON Stylus C65 Photo Edition поставляется пакет программного обеспечения для работы с фотографиями и реализации любых творческих задумок (например, создания календарей, открыток, визиток, плакатов и многого другого): PhotoQuicker; PhotoStarter; Card Monitor; PIF Tool; PIF Designer. Все эти программы уже хорошо известны среди пользователей фотопринтеров EPSON — дружелюбные и легкие в использовании, они обеспечивают удобную работу с фотографиями даже для начинающих пользователей.

Что?	струйный принтер
Почему?	высокое качество печати, универсальность, экономичность
Сколько?	\$95
Где?	www.megashop.ru

Asus V9999 Ultra Deluxe

Предлагаем вашему вниманию новинку от Asus — V9999 Ultra Deluxe. Тут уже название само говорит за себя — тут вам и "ультра", и "делюкс" в одном флаконе. Но, разумеется, не в названии дело. Карточка построена на свежем графическом чипе GeForce 6800 Ultra — старшем брате GeForce 6800 и GeForce 6800 GT. Вдобавок, 256 Мбайт DDR3 на борту — это не шутки. Все ос-

Dialog KM-203SP и KM-204SP

При покупке компьютера меньше всего внимания, как правило, уделяют аксессуарам — мышке и клавиатуре. И зря! Ведь от удобства этих устройств во многом зависит то, насколько комфортной будет работа с компьютером. Особо придирчиво нужно подходить к выбору клавиатуры: если ваша работа связана с набором текста, неудачная модель не только превратит вашу работу в пытку, но и ощутимо снизит скорость набора.

К счастью, клавиатура — недорогое устройство, поэтому исправить огрехи стандартной комплектации можно без особых затрат. Если вы как раз подумывали о замене своей клавиатуры на удобную эргономичную модель, обратите внимание на новые модели производства Dialog — KM-203SP и KM-204SP.

У обеих клавиатур схожий элегантный дизайн и приятные для глаза цвета — антрацит (KM-203SP) и металл (KM-204SP). Обе модели позволяют регулировать угол наклона клавиатуры относительно стола, оснащены съёмными пластиковыми подкладками для запястий, что позволяет регулировать их под любой стиль работы.

У черных клавиш с контрастной маркировкой (белый цвет для латиницы, желтый — для кириллицы) малый ход, они обеспечивают равномерное усилие при нажатии. К достоинствам клавиатур также можно отнести полноразмерные клавиши "Enter" и "Backspace", двухточечное крепление подвеса клавиши "пробел" и запас пространства рядом с основными курсорными клавишами.

А любитель мультимедийных прибамбасов наверняка порадует обилие дополнительных клавиш для работы в интернете, запуска стандартных приложений Windows и управления громкостью звука и воспроизведением музыки.

Что?	мультимедийные клавиатуры
Почему?	плавное и равномерное нажатие клавиш, отличный дизайн
Сколько?	\$8 (KM-203SP), \$8 (KM-204SP)
Где?	www.oidi.ru

Что?	ЖК-монитор
Почему?	большой размер экрана, быстрая матрица
Сколько?	\$2000
Где?	www.dostavka.ru

BenQ FP231W

проектор или плазменная панель — стоят столько, что сразу отбивают желание вообще смотреть фильмы.

Возможно, для состоятельных киноманов станет компромиссом большой ЖК-монитор, например такой, как 23-дюймовый FP231W от BenQ. Для тех, кто слабо представляет себе величину такого экрана, я приведу наглядный пример — на экране такого монитора свободно поместятся 2 листа формата A4.

Собственно, с таким монитором от телевизора можно вообще отказаться — лучше потратить деньги на приобретение качественного ТВ-тюнера, ведь у FP231W есть полный набор видеовходов — D-Sub, DVI и S-Video, что поз-

воляет подключить к нему практически любой источник видеосигнала, включая видеоматрифоны, видеокамеры и DVD-проигрыватели. Причем благодаря наличию аппаратной функции "картинка в картинке" FP231W позволяет работать с несколькими источниками сигнала одновременно. Можно, к примеру, выделить половину экрана под текстовый редактор, а во второй половине краем взгляда смотреть футбольный матч, освещающий таким образом приятное с полезным.

К слову, высокая скорость отклика матрицы (16 мс) обеспечит четкое и несмазанное изображение не только при просмотре фильмов, но и в самых динамичных играх.

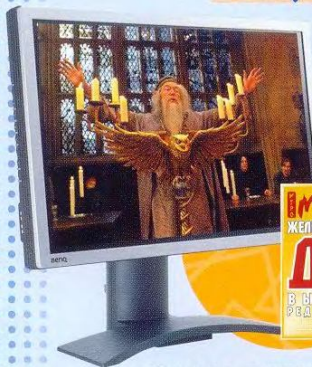
Разрешение: 1920x1200 (UXGA)
 Диагональ экрана: 23,0 дюйма
 Видимая область экрана: 495,4x309,6 мм
 Полное время отклика: 16 мс
 Шаг пикселя: 0,258 мм
 Контраст: 500:1
 Яркость: 250 кд/кв.м
 Угол обзора, слева/справа: 176/176
 Палитра: 16,7 млн. оттенков
 Входы: D-Sub, DVI, S-Video, композитный
 Энергопотребление: 120 Вт
 Цвет корпуса: серебро-черный
 Размеры: 485,5x534,8x248,4 мм
 Вес: 10,5 кг
 Дополнительно:
 • 4 USB порта
 • кронштейн для настенного крепления
 • колонки и веб-камера (опционально)

ВМАНУЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
КРУТАЯ
ЖЕЛЕЗКА

Технические характеристики:

Графический чип: GeForce 6800 Ultra
 Память: 256 Мбайт DDR3
 Частота ядра: 425 МГц
 Частота памяти: 1,1 ГГц (550 МГц DDR)
 RAMDAC: 400 МГц
 AGP: 8x/4x/2x
 Разрядность памяти: 256 бит
 ТВ-выход: S-VHS, композитный
 Выходы: DVI-I, Dual VGA

Что?	видеокарта на GeForce 6800 Ultra
Почему?	высокопроизводительное решение для особо "привередливых" геймеров
Сколько?	\$550
Где?	www.pirilt.ru



ВМАНУЯ
ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
ДА!
ВЫБОР
РЕДАКЦИИ

Как ни крути, а компьютерный монитор при просмотре фильмов проигрывает даже старому доброму телевизору. Причем проигрывает только по одному параметру — размеру экрана. Самые радикальные способы решения этого вопроса — цифровой

Mustek PowerMust 400 Plus / PowerMust 600 Plus

PowerMust 400 Plus

Нагрузка: 400 ВА
Время перехода в режим питания от батареи: менее 5 мс
Время работы от батареи: 10-15 мин
Время зарядки батареи после полной разрядки: 3-5 ч
Розетки: 3 + RJ-45 для модема
Уровень шума: менее 35 дБ
Размеры: 100х330х140 мм
Вес: 6 кг

Источник бесперебойного питания — не роскошь, а предмет первой необходимости для любого компьютерного пользователя. Но на чем остановить свой выбор? Ведь и без того небедный ассортимент бесперебойников продолжает пополняться день ото дня.

Думаю, что для домашнего применения стоит подобрать недорогое компактное устройство.

Что?	источники бесперебойного питания
Почему?	недорогие и компактные
Сколько?	\$35 (400 Plus), \$41 (600 Plus)
Где?	www.icomplex.ru

роительство, способное обеспечить необходимый минимум времени для корректного завершения работы ПК при отклю-

ны именно на домашних пользователей, весят немного, компактные, предельно просты в обслуживании, обеспечивают до 20 минут автономной работы и быструю перезарядку батарей. Более того, у бесперебойников PowerMust есть разъем для транзитного подключения модема, что обеспечивает фильтрацию высокочастотных помех в телефонной линии, которые могут стать причиной выхода из строя модема.



PowerMust 600 Plus

Нагрузка: 600 ВА
Время перехода в режим питания от батареи: менее 5 мс
Время работы от батареи: 10-20 мин
Время зарядки батареи после полной разрядки: 3-5 ч
Розетки: 3 + RJ-45 для модема
Уровень шума: менее 35 дБ
Размеры: 100х330х140 мм
Вес: 6,5 кг

чения электроэнергии, то есть 10-15 минут.

Всем этим условиям удовлетворяют ИБП производства Mustek — PowerMust 400 Plus и PowerMust 600 Plus. Оба этих устройства ориентирова-

MSI NX6800-TD128

Комплект поставки:

- руководство пользователя
- 14 дисков с играми: Praetorians, Black Hawk Down, YAGER, Joint Operations Typhoon Rising, Heaven & Hell, Comanche 4, Divine Divinity, American Conquest, Ethernor 2, Commandos 3: Destination Berlin, IL-2 Sturmovik, Beach Life, Splinter Cell, Deus EX: Invisible War.
- Опционально: URU, XIII, Prince of Persia: Sands of Time
- удлинитель TV
- переходник DVI-to-d-Sub
- переходник S-Video-to-RCA
- разветвитель для внешнего питания

Технические характеристики:

Память: 128 Мбайт DDR SDRAM
Видеовыход: TV-out (S-Video Connector), DVI Connector
Вертексные шейдеры: DirectX 9.0 Vertex Shader 3.0
Пиксельные шейдеры: DirectX 9.0 Pixel Shader 3.0
Анизотропная фильтрация: 16x
RAMDAC: 2x 400 МГц

Дополнительно:

- аппаратное кодирование-декодирование MPEG
- ускорение WinV9
- поддержка DVD и HDTV до разрешения 1920х1080 включительно

Очередная модель видеокарты на базе GeForce 6800 — NX6800-TD128 от

карт на базе GeForce FX 5950 Ultra или Radeon 9800 XT. Более того, ожидаемая стоимость NX6800-TD128 должна быть ниже, чем у FX 5950 Ultra и 9800 XT.

Карта от MSI выделяется среди прочих моделей просто королевской комплектацией, интересным дизайном, а также эффективной и практически бесшумной системой

охлаждения. Если вы хотите во всеоружии встретить осенний «звездопад» прожорливых до ресурсов игр, непременно подумайте о приобретении такой карты.



Microstar. Уникальность этого продукта заключается в большей производительности, чем у

Что?	видеокарта на базе GeForce 6800
Почему?	более производительная замена GeForce FX 5950 Ultra и Radeon 9800 XT
Сколько?	\$370
Где?	www.microstar.ru

HP ScanJet 3770

В дополнение к струйному принтеру EPSON можно прикупить новый стильный планшетный сканер Hewlett-Packard. Модель ScanJet 3770 выгодно отличается от большинства конкурентов ультратонким дизайном, встроенным слайд-модулем и богатым ассортиментом поставляемого программного обеспечения.

При помощи ScanJet 3770 можно сканировать как обычные бумажные оригиналы, так и слайды или прозрачные пленки, и даже объемные оригиналы, например фотографии или картины в рамках, развороты толстых книжных фоллиантов и так далее.

Сканер HP ScanJet 3770 обеспечивает фотографическое качество, четкость и яркость результатов благодаря оптическому разрешению 1200х2400 точек на дюйм при 48-разрядном цвете. Эта модель позволяет сканировать несколько фотографий одновременно, при этом результат сканирования каждой фотографии записывается в отдельный файл. Также можно сканировать и копировать стандартные документы, а ПО, предназначенное для оптического распознавания символов, позволяет преобразовывать результаты сканирования в редактируемый текст, избавляя от необходимости ручного набора.



Что?	планшетный сканер
Почему?	встроенный слайд-модуль, сканирование объемных объектов, распознавание текста
Сколько?	\$125
Где?	www.wizardcompany.ru

Помимо распознавалики для текстовых оригиналов в комплект поставки входит программа HP Image Zone, с помощью которой можно редактировать изображения или менять их масштаб.



ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

RoverPC S2

Инженеры российской компании **Rover Computers** вновь попытались скрестить карманный компьютер и сотовый телефон. Закончился этот смелый опыт, стоит заметить, вполне успешно — на свет появился новый коммуникатор **RoverPC S2**. Это чудо техники представляет собой карманный компьютер **Pocket PC 2003 Phone Edition** с интегрированным модулем мобильной связи **GSM 900/1800** и полной поддержкой протокола пакетной передачи данных **GPBS Class 10**.

Новинка выполнена в раскладном корпусе и со стороны ничем не отличается от классического телефона-раскладушки. Устройство можно с одинаковым успехом использо-



вать как в роли маладонника, так и в качестве мобильного телефона. Если необходимо позвонить или ответить на телефонный звонок, пожалуйста — S2 снабжен удобными кнопками набора номера. Но стоит всего лишь открыть коммуникатор, развернуть экран на 180 градусов — и перед тобой уже не телефон,



а полноценный карманный компьютер, который можно подключить к Сети через GPRS. Встроенная цифровая камера со вспышкой позволяет делать высококачественные фотографии.

Технические характеристики

Процессор: Intel XScale PXA 260 с тактовой частотой 400 МГц
Память: 64 Мбайт ОЗУ и 32 Мбайт ПЗУ (флэш)
Карты памяти: SD/MMC
Дисплей: ЖК-экран с диагональю 3 дюйма (разрешение — 320x240)
Операционная система: Microsoft Windows Mobile 2003 Phone Edition
Связь с другими устройствами: Bluetooth, ИК-порт, USB 1.1
Габариты: 107x63,5x24,7 мм
Вес: 176 г

фии, которые тут же можно отправить по электронной почте или сохранить в памяти.

RoverPC S2 может обмениваться информацией с другими устройствами по беспроводной связи **Bluetooth** и инфракрасному порту. Помимо всего прочего, коммуникатор можно подключить к настольному ПК или ноутбуку через **USB**-шину. Общий объем памяти S2 составляет 96 Мбайт. Его можно увеличить за счет использования флэш-карт стандарта **SD/MMC**.

Особого внимания заслуживают габариты новинки, которые значительно компактнее, нежели у сравнимых по производительности "стандартных" маладонников.

Что?	стильный коммуникатор
Почему?	компактное и удобное устройство с модным дизайном
Сколько?	\$649 или \$689 (с Bluetooth-гарнитурой)
Где?	www.roverpc.ru

Портативные DVD-плееры Mustek

В последнее время DVD-фильмы становятся все популярнее и популярнее. Их можно смотреть на мониторе компьютера, можно купить для просмотра бытовой DVD-плеер, а можно... портативный DVD-проигрыватель с экраном! Компания **Mustek** решила сделать подарок любителям DVD-видео — благодаря новой линейке компактных переносных плееров можно наслаждаться любимыми фильмами в лесу, на даче или даже в дороге.

Портативные DVD-плееры Mustek внешне напоминают обычный ноутбук. Сама устрой-

воспроизведения всех популярных типов носите-



ства отличаются легкостью, компактностью и возможностью

телей, включая диски с картинками в формате JPEG. Новые DVD-проигрыватели представлены на рынке в трех модификациях, которые отличаются друг от друга размером экрана. Модель **PL207** оснащена 7-дюймовым дисплеем. В бюджетной модели **PL306** изображение выводится на 5-дюймовый ЖК-экран (4:3),

Технические характеристики

Размер дисплея: 7 дюймов (PL207), 5 дюймов (PL306), 8,4 дюйма (PL408T)
Поддерживаемые форматы носителей: DVD, DVD+R/RW, DVD-R/RW, SVCD, VCD, CD, CD-R, CD-RW и диски с картинками в формате JPEG
Видеосистема: воспроизведение в стандартах PAL и NTSC с соотношением сторон 4:3 или 16:9 (в зависимости от модели)
Аудиосистема: аналоговые стереовыходы и 5.1-Channel Digital Output
Аналоговый выход: 2 Вольта/330 Ом (1кГц) для PL207 и 2 Вольта/1000 Ом для моделей PL306 и PL408T
Разъемы: стереовыход на наушники, A/V-выход и коаксиальный цифровой выход
Габариты: 166x150x28 мм (PL207), 170x150x40,5 мм (PL306) и 212x159x29,8 мм (PL408T)
Вес: 700 г (PL207), 800 г (PL306) или 850 г (PL408T)

PL408T оборудована жидкокристаллическим дисплеем с диагональю 8,4 дюйма (формат экрана 16:9).

Плееры Mustek сочетают в себе богатую функциональность и невысокую цену, что, согласитесь, не часто встретишь на сегодняшнем рынке. Устройства питаются от литий-ионной батареи, заряда которой хватает примерно на 3 часа автономной работы. В корпусе из-под DVD-плеера лежат пульт дистанционного управления, шнур для подключения к прикуривателю автомобиля, а также переходник с A/V-выхода на RCA для подключения к телевизору.

Что?	DVD-плеер
Почему?	удобное решение для любителей DVD-фильмов
Сколько?	\$288 (PL207), \$240 (PL306), \$400 (PL408T)
Где?	www.icompex.ru

BenQ DC E40

“Какой же цифровой фотоаппарат купить?” — этим вопросом задаются большинство начинающих фотографов. Как вариант, можно выбрать новую цифровую камеру от компании **BenQ — DC E40**. Эта элегантная и легкая новинка может стать постоянной спутницей начинающего папарацци. Яркий корпус, изящная форма, удобный полупотрадиомовый сенсорный экран, простое управление и отличные технические характеристики — что еще нужно фотолюбителю?

Фотокамера DC E40 оснащена **4-мегапиксельным** сенсором и зумом с **четырёхкратным** увеличением, что гарантирует высокое качество снимков. Цифровые изображения можно украшать тематическими рамками, составлять к снимкам подписи или небольшие голосовые заметки. С помощью этой камеры можно снимать и видео в формате **MPEG4** или **ASF**.

Небольшой литий-ионный аккумулятор фотокаме-

Технические характеристики

Всего пикселей: 4,2 миллиона
Объектив: 35 мм (эквивалент для 35-мм пленки)
Диафрагма: F3.2 / F4.0
Фокусное расстояние: 30-100 см в режиме макросъемки; от 100 см до бесконечности в обычном режиме
Диапазон выдержек: 1/1000 — 1/20 сек (до 2 сек в ночном режиме)
Баланс белого: Авто/Солнечный свет/Облачно/Лампа накаливания/Лампа дневного света
Максимальное разрешение изображения: 2848x2136 пикселей
Видеокадры: 320x240 со звуком (30 кадров в секунду)
Цифровой зум: 4x
Поддерживаемые форматы файлов: JPEG (изображения), MPEG4/ASF (видеокадры), WAV (голос)
Дисплей: 1,5-дюймовый LCD
Объем встроенной памяти: 8 Мбайт
Флэш-карты: Secure Digital (SD)
Разъемы: AV-выход, разъем для блока питания, USB-порт
Питание: Li-Ion аккумулятор
Габариты: 100x55x28 мм
Масса: 125 г (без аккумулятора)

ры можно зарядить как через блок питания, так просто подключить ее к компьютеру через **USB** шнур.



Что?	элегантная цифровая фотокамера
Почему?	лучший подарок для начинающего фотографа
Сколько?	\$200
Где?	www.orgtechnica.ru

MP10 FY300

С недавнего времени на прилавках компьютерных магазинов можно встретить довольно интересный MP3-плеер — **MP10 FY300**. Одной из особенностей новинки является встроенный **USB-штекер**, что помогает избавиться от лишних проводов при подключении к компьютеру.

Приятное впечатление оставляет **трехсторонний** жидкокристаллический экран с яркой синей подсветкой. Новый плеер позволяет проигрывать записи в форматах

MP3/WMA и прослушивать **FM-радиостанции**. Кроме того, **FY300** можно использовать в качестве цифрового диктофона. Поддержка функции **USB Mass Storage** освобождает пользователя от необходимости устанавливать драйвера

при подключении к компьютеру. Отдельного внимания заслуживают стильный дизайн и удобная навигация с возможностью поис-

Что?	USB-MP3-плеер
Почему?	компактный плеер с отличными характеристиками
Сколько?	\$114 (с памятью 128 Мбайт) или \$145 (с памятью 256 Мбайт)
Где?	www.usn.ru

HP Photosmart R507

Компания **Hewlett-Packard** выпустила новую камеру серии **Photosmart — R507**. Инженеры HP реализовали в устройстве целый ряд фирменных технологий, среди которых **Adaptive Lighting** — затенение слишком светлых и осветление слишком темных областей. Это позволяет сделать фотозображение более реалистичным. Кроме того, в **Photosmart R507** есть технология **Photo Adviser** (анализирует сре-

“мозгов” предусмотрен разъем под флэш-карты **SD/MMC**. Кстати, в спецификациях устройства значится возможность записи видеоклипов со звуком.

Стоимость **HP Photosmart R507** составляет **\$390**. В комплект поставки включены чехол для камеры, зарядное устройство и запасной литий-ионный аккумулятор. Опционально доступна док-станция, которую можно подключить к компьютеру (для копирования, пересылки и печати фотографий) или телевизору (для просмотра фотографий). При помощи док-станции можно также заряжать бата-



ланые фотографии и предлагает рекомендации по коррекции экспозиции и фокуса). **Instant Share** (упрощает просмотр, печать, отправку фотографий по электронной почте) и многие другие. Все эти новаторы сильно упрощают работу с камерой.

Новинка оснащена жидкокристаллическим экраном с диагональю 1,5 дюйма. Объем встроенной памяти составляет **32 Мбайт**. Для расширения

рею камеры. Правда, за столь полезную вещь придется выложить лишние \$70.

Технические характеристики
Экран: LCD TFT 1,5-дюймовый
Матрица: 1/2.5"
Максимальное разрешение снимков: 2320x1744
Фокусное расстояние: 35-105 мм (в 35-мм эквиваленте)
Цифровой зум: 7x
Диапазон выдержек: 16 — 1/2000 с
Интерфейс: USB
Габариты: 87x57x28 мм
Вес: 132 г (без аккумулятора)

Что?	цифровая фотокамера
Почему?	многофункциональное и простое в использовании устройство
Сколько?	\$370 или \$430 (с док-станцией)
Где?	www.hp.ru



Технические характеристики
Поддерживаемые форматы: MP3, WMA
Дисплей: трехсторонний LCD-экран с синей подсветкой
Пользовательская память: 128 Мбайт или 256 Мбайт
Отношение Сигнал/Шум: 90 дБ
Максимальное время автономной работы: 10 часов
Поддержка русских ID3-тегов: Есть
Габариты: 16,8x26x8 мм
Вес: 40 г



можно подзарядить от компьютера через **USB-штекер**.

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Игровая станция MIP Energo
от компании "Ф-Центр"

Николай Арсеньев

E-MAIL РУБРИКИ: HARD@IGROMANIA.RU

Первым осенним компьютером нашей рубрики стал MIP Energo от российской компании "Ф-Центр". Ее инженеры серьезно относятся к своему делу и в данной игровой станции использовали компоненты от таких известных фирм, как EPOX, HIS, Intel, InWin и Samsung. Не забыли вложить в коробку с игровой станцией и фирменный коврик для мыши, диск с обучающей программой и лицензионный Windows XP Home Edition.

Экстерьер

Компания InWin — известный производитель корпусов, именно ее продукция была выбрана за основу IW-S535G с блоком питания на 300 Вт. И надо сказать, выбор корпуса очень удачный, дизайн этого системника сразу бросается в глаза, особенно коврик синего цвета на передней панели и узкая продолговатая кнопка включения/выключения питания. В нижней части передней панели расположились дополнительные входы/выходы: два USB-порта, аудиовыход и вход на микрофон. Сам системный блок охлаждается сразу двумя вентиляторами: один находится на задней панели, другой — сверху.

Интерьер

Начнем мы, как обычно, с системной платы. В нашем случае это EPOX 4PD031. Она соответствует форм-фактору ATX и построена на популярном чипсете i865PE от Intel. На ней размещены четыре DDR-разъема (максимальный объем памяти — до 4 Гбайт), AGP 8x, пять слотов PCI, LAN (Realtek RTL8101L), 2x IDE, 2x Serial ATA и другие стандартные порты (игровой, аудиовыход, PS/2 для клавиатуры и мыши и т.д.). В плату встроены аудиокodeк AC'97 версии 2.3 (Realtek AC655) с поддержкой шестиканального звука. Естественно, системная плата от EPOX поддерживает функции разгона системы.

В последнее время производители железа стали уделять много внимания комфорту пользовате-

лей и постоянно выпускают различные утилиты для своей продукции. В этом плане EPOX не отстает от своих конкурентов. Программа EZ Boot предназначена для выбора устройства загрузки (жесткий диск, CD-ROM или фллопи-диск) без входа в BIOS, с помощью MagicScreen можно самому установить любую картинку, которая будет выводиться во время загрузки ПК, а MagicFlash позволяет быстро и без проблем обновить прошивку системной платы.

Конфигурация

Корпус	InWin IW-S535G
Процессор	Intel Pentium 4 2.8 ГГц (Prescott, 1024 кбайт кэш 2-го уровня)
Кулер	Стандартный
Материнская плата	EPOX 4PD031 (i865PE)
Память	2x256 Мбайт PC3200 (400 МГц) Samsung
Видеокарта	HIS Excalibur Classic Radeon 9600XT 256 Мбайт (VGA, DVI, TV-Out)
FDD	3,5-дюймовый 1,44 Мбайт
HDD	Samsung SP1213N IDE 120 Гбайт, 7200 об/мин, Ultra ATA 133
Оптический привод	LG GCC-4521B DVD/CD-RW, IDE
Звук	Интегрированный кодек AC'97
Дополнительно:	Windows XP Home Edition, коврик, обучающий диск
Цена (\$)	850

На материнской плате установлен процессор

Intel Pentium 4 с частотой 2,8 ГГц (Prescott) с технологией Hyper-Threading, два модуля памяти стандарта PC3200 от компании Samsung Electronics объемом 256 Мбайт каждый. В качестве видеосистемы был выбран Radeon 9600XT в версии от HIS с объемом памяти 256 Мбайт, цифровым и аналоговым выходами, а также TV-выходом. Жесткого диска Samsung SP1213N объемом 120 Гбайт вполне хватит для того, чтобы установить все самые современные игры и вдобавок разместить на нем кучу музыки. С помощью коопривода LG GCC-4521B со

скоростной формой 16x/52x/32x/52x вы сможете записывать CD-болванки и смотреть DVD-фильмы на экране монитора или телевизора (если подключите компьютер через TV-выход).

В общем, начинка компьютера достаточно современная, хотя и без изысков.

Тесты

Игровую станцию MIP Energo мы, как обычно, тестировали в FutureMark PCMark04,

AquaMark3, Unreal Tournament 2004 и Far Cry. Перед началом тестирования мы установили свежие драйвера для чипсета i865PE и Catalyst. Все игровые тесты проходили при минимальной и максимальной детализации в разрешениях 800x600, 1024x768 и 1280x1024.

Как видно из результатов игровых тестов, мощности системы хватает для комфортной игры на высоких разрешениях при

Результаты тестов в PCMark04

Общий балл:		4343
CPU	Memory	HDD
4259	4710	4333

Результаты тестов в AquaMark3

Scores	FPS
30649	30.65

Тесты в играх

Unreal Tournament 2004 (fps)									
800x600			1024x768			1280x1024			
Low	High	Low	High	Low	High	Low	High	Low	High
105.04	68.19	104.99	64.78	91.63	52.83				
Far Cry (fps)									
800x600			1024x768			1280x1024			
Low	High	Low	High	Low	High	Low	High	Low	High
86.96	48.33	83.05	37.45	59.65	24.96				

Резюме

Пришла пора подводить итоги. Игровая система MIP Energo от "Ф-Центр" показала неплохие результаты, учитывая ее стоимость — \$850. За эти деньги вы получите сбалансированную готовую систему, которая прослужит вам долго.

Благодарим за предоставленный для тестирования компьютер компанию Ф-Центр (www.f-center.ru).

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Осенью традиционно наступает покупательский бум, производители компьютерного железа выпускают в продажу массу новинок, а игровые студии не отстают от них. Вот уже вышел великий и ужасный Doom 3 от Джона Кармака и Ко. И надо сказать, требования у этой игры очень даже неслышны — для комфортной игры при максимальной детализации нужен процессор под 3,0 ГГц, оперативки желательно 1 Гбайт, видеокарта класса 9800XT/5900 Ultra с объемом памяти 256 Мбайт, а лучше и вовсе GeForce 6800 Ultra с 512 Мбайтами (карты с таким объемом памяти должны появиться уже осенью). Конечно, всегда можно снизить качество графики, да и разрешили... Но в этом случае вы не сможете насладиться всеми красотами игры, хотя, конечно, атмосфера никуда не денется.

Что касается самого железа, стоит отметить снижение цен на компоненты Hi-End класса. Наконец-то появились карты GeForce серии 6800 от компании nVidia — 6800 и 6800 Ultra. От ATI представлена в продаже только X800 Pro. Решения под Socket LGA 775 от Intel и Socket 939 от AMD до сих пор довольно медленно появляются на рынке.

А теперь перейдем к обзору конфигураций компьютеров, которые мы подготовили для вас (цены составлены из прайс-листов www.ultracomp.ru и www.oidi.ru).

Дешево и сердито (категория "Меньше \$500"). Для компьютера на базе AMD выбрали все тот же процессор Athlon XP 2000+ в паре с материнской платой EPoX EP-8RDAE1 (nForce2). В случае с платформой Intel ситуация более интересная. В продаже появились процессоры Celeron D, а вместе с ними — и новые обозначения. Для удобства мы в скобках указываем их рабочую частоту. Стоит отметить, что линейка Celeron наконец-то обзавелась поддержкой системной шины 533 МГц.

Для обеих платформ мы поменяли некоторые компоненты, например системный блок. Теперь это Codegen LEO 6049 G6 с блоком питания на 300 Вт, в котором на переднюю панель вынесены USB-порты, аудиовыход и микрофонный вход.

Смерть тормозам (категория "Меньше \$1000"). И в этот раз для Athlon XP мы заменили материнскую плату, теперь это Giga-Byte GA-7N400-L (nForce2 Ultra 400), для Intel наш выбор остался неизменным — все та же Albatron PX865PE Pro.

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 FX-53 (Socket 940, BOX)	799,80
Материнская плата: Giga-Byte GA-K8NNXP940 (Socket 940, nForce3 150, DDR, AGP 8x, Sound, Serial ATA RAID, GB Lan+Lan, ATX, OEM)	180,30
RAM: Kingston DDR SDRAM PC3200 ECC Registered 1024 Mбайт (2x512 Mбайт)	293,00
HDD: Western Digital 2000JD 2x200 Gбайт (RAID)	245,80
Видеоплата: Leadtek A400 Ultra TDH (GeForce 6800 Ultra, 256 Mбайт DDR3, TV, DVI, Retail)	630,00
Оптический привод: Sony DWU18A DVD±RW (DVD±R 8x/DVD±RW 4x/DVD-ROM 12x/CD-R 40x/CD-RW 24x/CD-RW 40x, OEM)	83,80
Дисковод: Sony 3.5", 1.44 Mбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: Thermaltake V1420AE Xaser III (420 Вт, черный, окно)	204,00
Колонки: Creative Inspire 7.1 TD7700 (6x 8 Вт RMS, 1x 20 Вт RMS, 1x 24 Вт RMS, декодер, Retail)	229,00
Мышь: Logitech MX510 Blue Optical (USB + PS/2)	47,00
Клавиатура: Cherry G86-1050 RGA AAA Dyllomton Master Xpress (USB+PS/2)	59,40
Монитор: Sony SDM-S93H Gray (19-дюймов)	698,40
Звуковая карта: Creative AUDIGY-2 ZS Platinum Pro 7.1 (PCI, Retail)	220,00
Итого:	\$3697,20
Замена 1: Logitech Bluetooth Cordless Optical Mouse MX-900BT (Retail)	45,40
Замена 2: Creative Gigaworks THX S750 7.1 (7x 70 Вт RMS, 210 Вт RMS, декодер, Retail)	164,00
Опция 1: USR Courier 56K External Russian V.92 (Retail)	147,70
Опция 2: руль + педаль Logitech Racing Force MOMO (USB)	147,00
Опция 3: джойстик Logitech CordlessFreedom (USB)	63,20
Опция 4: геймпад Logitech WingMan Gamepad Cordless (USB)	92,30
Со всеми наворотами:	\$4316,80

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon XP 2000+ (Socket A, Thorton, FSB 266 МГц, 256 Кбайт)	55,30
Кулер: Cooler Master CP5-6J31C-01 для Socket A	8,00
Материнская плата: EPoX EP-8RDAE1 (Socket A, nForce2, DDR400+, FSB 400 МГц, AGP 8x, Ultra ATA 133, Sound, USB 2.0, LAN, ATX)	58,80
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA: Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: Hyundai Original DDR SDRAM PC3200 256 Mбайт	42,90
HDD: Maxtor DiamondMax 6Y080L0 80 Gбайт	61,90
Видеоплата: Sapphire Radeon 9200SE 128 Mбайт (DDR, TV, DVI, OEM)	47,80
Оптический привод: DVD-ROM Mitsumi DM2000TE 16/50x (IDE, OEM)	24,40
Дисковод: Sony 3.5", 1.44 Mбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: Codegen LEO 6049 G6 (USB, вентилятор, аудио, 300 Вт, ATX)	37,80
Колонки: Dialog U-95 (300 Вт PMPO)	7,60
Мышь: Genius NetScroll Eye Optical (400 dpi, PS/2, Bundle)	7,08
Клавиатура: BTC-5107 (PS/2)	5,69
Монитор: Proview PX 572 N (15 дюймов, зерно 0,28 мм)	104,00
Итого:	\$470,97
Замена 1: AMD Athlon XP 2500+ (Socket A, Barton, FSB 333 МГц, 512 Кбайт)	26,30
Замена 2: Microblat M111 (2 колонки + сабвуфер, 17 Вт RMS)	17,10
Замена 3: Rolisen LR C707 (17-дюймов, зерно 0,25)	19,90
Опция 1: USR Sportster 3094 PCI Internal + Voice (OEM)	15,40
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Precision Gamepad (USB)	10,90
Опция 3: джойстик Sven GF-337uv Rockfire (USB)	21,50
Со всеми наворотами:	\$581,07

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО intel inside

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Intel Celeron D 320 (Socket 478, 2400 МГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	69,20
Материнская плата: Soltek SL-85DR3-C (Socket 478, i845PE, DDR, AGP, Sound, Ultra ATA 100, ATX, Retail)	55,30
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA: Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: Hyundai Original DDR SDRAM PC3200 256 Mбайт	42,90
HDD: Maxtor DiamondMax 6Y080L0 80 Gбайт	61,90
Видеоплата: Sapphire Radeon 9200SE 128 Mбайт (DDR, TV, DVI, OEM)	47,80
Оптический привод: DVD-ROM Mitsumi DM2000TE 16/50x (IDE, OEM)	24,40
Дисковод: Sony 3.5", 1.44 Mбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: Codegen LEO 6049 G6 (USB, Вентилятор, аудио, 300 Вт, ATX)	37,80
Колонки: Dialog U-95 (300 Вт PMPO)	7,60
Мышь: Genius NetScroll Eye Optical (400 dpi, PS/2, Bundle)	7,08
Клавиатура: BTC-5107 (PS/2)	5,69
Монитор: Proview PX 572 N (15 дюймов, зерно 0,28 мм)	104,00
Итого:	\$473,37
Замена 1: Intel Celeron D 330 (Socket 478, 2667 МГц, FSB 533 МГц, 256 Кбайт, BOX)	14,80
Замена 2: Microblat M111 (2 колонки + сабвуфер, 17 Вт RMS)	17,10
Замена 3: Rolisen LR C707 (17-дюймов, зерно 0,25)	19,90
Опция 1: USR Sportster 3094 PCI Internal + Voice (OEM)	15,40
Опция 2: геймпад Logitech WingMan Precision Gamepad (USB)	10,90
Опция 3: джойстик Sven GF-337uv Rockfire (USB)	21,50
Со всеми наворотами:	\$572,97

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon XP 2600+ (Socket A, Barton, FSB 333 МГц, 512 Кбайт, BOX)	87,20
Материнская плата: Giga-Byte GA-7N400-L (Socket A, nForce2 U400, DDR, AGP 8x, Sound, Ultra ATA 133, LAN, ATX, OEM)	65,60
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA: Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: Jetram (Transcend) DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	84,00
HDD: Western Digital 1200JB 120 Гбайт	82,50
Видеоплата: Sapphire Radeon 9800SE 128 Мбайт (256-бит, TV, DVI, OEM)	138,60
Оптический привод: Sony CRX320 (Combo DVD/CD-RW 16x/52x/32x/52x, IDE, OEM)	44,40
Дисковод: Sony 3.5", 1,44 Мбайт	6,40
Звуковая шнур	0,30
Корпус: Codegen 3321-C9 (USB, аудио, ATX, 300 Вт)	44,00
Колонки: Sven SPS-828 (2 колонки + сабвуфер, 2x15 Вт RMS + 25 Вт)	45,00
Мышь: Logitech MX310 Optical (USB + PS/2)	28,10
Клавиатура: BTC-8190 Multimedia (PS/2)	14,72
Монитор: LG Flatron F720P (17 дюймов, зерно 0,24, 50-160 Гц, 1280x1024)	193,20

Итого:	\$837,02
Замена 1: AMD Athlon XP 2700+ (Socket A, Thoroughbred, FSB 333 МГц, 256 Кбайт, BOX)	29,08
Замена 2: Microlab A6612 5.1 (5 колонок + сабвуфер, дерево)	40,90
Замена 3: Seagate Barracuda 7200.7 ST3160023A 160 Гбайт	14,40
Опция 1: USB Sportster 5633 56K Ext. V92 (USB, Retail)	49,50
Опция 2: геймпад Sven OF-337v9 Rockfire (USB)	21,45
Опция 3: джойстик LOGITECH WingMan Attack 3	30,48

Со всеми наворотами: **\$1022,83**

Для обеих платформ мы установили 512 Мбайт памяти, но в случае с платформой Pentium 4 это две планки памяти по 256 Мбайт. В целом изменения коснулись периферии — поставили более качественную акустику (Sven SPS-828), мышь Logitech MX310 Optical и монитор LG Flatron F720P.

Займи, но купи (категория "Больше \$1000"). И вновь, как и в прошлом месяце, компьютеры этой категории сильно дешевле! Athlon 64 3200+ стал дешевле

на целых \$80. Хотя в случае с платформой Intel цены на процессоры практически не изменились. Для AMD мы установили системную плату GigaByte GA-K8NPro, для Pentium 4 — ABIT A7-Guru на основе чипсета i865. Если вы спросите, почему мы отказались от i875, ответ прост: цены различаются довольно серьезно, а вот разница в производительности между ними очень мала.

Стоимость систем этой категории сильно снизилась. Это произошло из-за

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ Intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Pentium 4 2,4 ГГц (Socket 478, FSB 533 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	127,10
Материнская плата: Alabator PX865PE Pro (Socket 478, i865PE, DDR400+, FSB 1000 МГц, AGP 8x, 6-канальный звук, LAN, USB 2.0, SATA, ATX)	76,20
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA: Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: Jetram (Transcend) DDR SDRAM PC3200 2x256 Мбайт	84,00
HDD: Western Digital 1200JB 120 Гбайт	82,50
Видеоплата: Sapphire Radeon 9800SE 128 Мбайт (256-бит, TV, DVI, OEM)	138,60
Оптический привод: Sony CRX320 (Combo DVD/CD-RW 16x/52x/32x/52x, IDE, OEM)	44,40
Дисковод: Sony 3.5", 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: Codegen 3321-C9 (USB, аудио, ATX, 300 Вт)	44,00
Колонки: Sven SPS-828 (2 колонки + сабвуфер, 2x15 Вт RMS + 25 Вт)	45,00
Мышь: Logitech MX310 Optical (USB + PS/2)	28,10
Клавиатура: BTC-8190 Multimedia (PS/2)	14,72
Монитор: LG Flatron F720P (17 дюймов, зерно 0,24, 50-160 Гц, 1280x1024)	193,20

Итого:	\$890,72
Замена 1: Pentium 4 2,8 ГГц (Socket 478, FSB 533 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	45,70
Замена 2: Microlab A6612 5.1 (5 колонок + сабвуфер, дерево)	40,90
Замена 3: Seagate Barracuda 7200.7 ST3160023A 160 Гбайт	14,40
Опция 1: USB Sportster 5633 56K Ext. V92 (USB, Retail)	49,50
Опция 2: геймпад Sven OF-337v9 Rockfire (USB)	21,45
Опция 3: джойстик LOGITECH WingMan Attack 3	30,48

Со всеми наворотами: **\$1093,15**

падения цен на жесткий диск, видеокарту, аудиосистему, мышь и оптический привод. Подобные изменения — заслуга производителей железа, которые нашли способы снизить стоимость своей продукции. Хотя, возможно, все дело в сезонных падениях цен.

Теперь вы видели во сне. И завершает нашу рубрику мечта любого геймера — самая навороченная конфигурация персонального компьютера. Впервые для компа этой категории мы ставим видео-

карту, которую хотел бы видеть у себя в системном блоке любой геймер — Leadtek A400 Ultra TDH на основе графического процессора GeForce 6800 Ultra. Правда, на этот раз выбрали более дешевую акустическую систему, хотя как вариант оставили более дорогую Creative Gigaworks THX S750 7.1.

Спонсор рубрики "Разумный компьютер" — "Рик" (www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: AMD Athlon 64 3200+ (Socket 754, 2200 МГц, 512 Кбайт, BOX)	220,50
Материнская плата: GigaByte GA-K8NPro (Socket 754, nForce3 150, DDR400+, FSB 800 МГц, AGP 8x, Ultra ATA 133, Serial ATA, RAID, 1394, LAN, ATX)	117,80
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA: Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: Kingmax DDR SDRAM PC3200 512 Мбайт	83,50
HDD: Western Digital 2000JD 200 Гбайт	122,90
Видеоплата: PowerColor XR98-C3 (AGP, Radeon 9800 Pro, 128 Мбайт DDR, 256 бит, TV-Out, DVI, Retail)	217,40
Оптический привод: Sony DWU18A DVD+RW (DVD-R 8x/DVD+RW 4x/DVD-ROM 12x/CD-R 40x/CD-RW 24x/CD-ROM 40x, OEM)	83,80
Дисковод: Sony 3.5", 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: 3R System R101 Silver (USB, 2 вентилятора, температурный датчик, 300 Вт, ATX)	77,80
Колонки: Creative Inspire 6.1 6700 (5x 8 Вт, 1x 20 Вт, 1x 22 Вт, Retail)	98,00
Мышь: Logitech MX510 Blue Optical (USB + PS/2)	47,00
Клавиатура: Cherry G86-21050 RGAAAA CyMotion Master Xpress (USB+PS/2)	59,40
Монитор: Samsung 153T (15-дюймов)	365,40
Звуковая карта: Creative SB AUDIGY 2.6.1 PCI (OEM)	70,00

Итого:	\$1573,00
Замена 1: AMD Athlon 64 3400+ (Socket 754, BOX)	81,90
Замена 2: Sony SDM HS73P Silver (17-дюймов)	194,20
Замена 3: ElumixX Illuminated S003-11 Silver&Aquamarine (клавиатура с подсветкой)	86,90
Опция 1: USB Courier 56K External Russian V.92 (Retail)	147,70
Опция 2: руль + педаль THRUSTMASTER NASCAR Force Feedback 2 (USB)	95,45
Опция 3: джойстик LOGITECH WingMan Extreme 3D Pro (USB)	38,00
Опция 4: геймпад Logitech WingMan Rumblepad (USB)	29,10

Со всеми наворотами: **\$2246,25**

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ЗАЙМИ, НО КУПИ! Intel

Наименование	Цена (у.е.)
Процессор: Pentium 4 3,0 ГГц (Socket 478, FSB 800 МГц, 1024 Кбайт, BOX)	225,80
Материнская плата: Abit A7-Guru (Socket 478, i865PE, DDR400+, FSB 800 МГц, AGP 8x, Serial ATA RAID, Sound, LAN, USB 2.0, 1394)	107,10
Кулер в корпус: Fan for case Power Supply connector 80x80mm, 8025K, sleeve bearing	2,00
Шлейф UDMA: Шлейф UDMA 66/100 внутр. 3 connector, 45 см	1,00
RAM: Jetram (Transcend) DDR SDRAM PC3200 2x256 Мбайт	84,00
HDD: Western Digital 2000JD 200 Гбайт	122,90
Видеоплата: PowerColor XR98-C3 (AGP, Radeon 9800 Pro, 128 Мбайт DDR, 256 бит, TV-Out, DVI, Retail)	217,40
Оптический привод: Sony DWU18A DVD+RW (DVD-R 8x/DVD+RW 4x/DVD-ROM 12x/CD-R 40x/CD-RW 24x/CD-ROM 40x, OEM)	83,80
Дисковод: Sony 3.5", 1,44 Мбайт	6,40
Звуковой шнур	0,30
Корпус: 3R System R101 Silver (USB, 2 вентилятора, температурный датчик, 300 Вт, ATX)	77,80
Колонки: Creative Inspire 6.1 6700 (5x 8 Вт, 1x 20 Вт, 1x 22 Вт, Retail)	98,00
Мышь: Logitech MX510 Blue Optical (USB + PS/2)	47,00
Клавиатура: Cherry G86-21050 RGAAAA CyMotion Master Xpress (USB+PS/2)	59,40
Монитор: Samsung 153T (15-дюймов)	365,40
Звуковая карта: Creative SB AUDIGY 2.6.1 PCI (OEM)	70,00

Итого:	\$1568,30
Замена 1: Pentium 4 3,4 ГГц (Socket 478, FSB 800 МГц, 512 Кбайт, BOX)	178,50
Замена 2: Sony SDM HS73P Silver (17-дюймов)	194,20
Замена 3: ElumixX Illuminated S003-11 Silver&Aquamarine (клавиатура с подсветкой)	86,90
Опция 1: USB Courier 56K External Russian V.92 (Retail)	147,70
Опция 2: руль + педаль THRUSTMASTER NASCAR Force Feedback 2 (USB)	95,45
Опция 3: джойстик LOGITECH WingMan Extreme 3D Pro (USB)	38,00
Опция 4: геймпад Logitech WingMan Rumblepad (USB)	29,10

Со всеми наворотами: **\$2338,15**



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru



Здравствуйте, уважаемый Дмитрий Горячев! Пишу я вам вот почему: я переформатировал жесткий диск и загрузился с заранее созданной загрузочной дискеты Windows. Но почему-то загрузочная дискета никак не может обнаружить мой CD-ROM, а там находится дистрибутив Windows.

Для начала дам совет — перед форматированием жесткого диска всегда сохраняйте в надежном месте файлы `C:\config.sys`, `C:\autoexec.bat`, `Windows\command\mscdex.exe`. В этих файлах хранятся все нужные настройки компьютера, в том числе настройки CD-ROM. Можно использовать файл `mscdex.exe` с загрузочной дискеты, а не предвзято сохраненный. В большинстве случаев данные файлы одинаковы. Если же вы форматируете диск, спасаясь от вирусов, то исходный `mscdex.exe` не стоит пользоваться, так как он может быть заражен. Вообще, если это возможно, надо стараться делать копию всего форматированного раздела жесткого диска. В частности, если перед форматированием вы сохранили бы `config.sys` и `autoexec.bat`, было бы гораздо проще разобраться с такими проблемами. Прежде всего, надо узнать, в порядке ли дискета. Самый простой способ — поробовать скопировать всю имеющуюся на ней информацию на жесткий диск. Если копирование прошло без ошибок, значит с дискетой все в порядке. В противном случае ее следует отформатировать и сделать новую загрузочную запись на дискете у своего приятеля. Если проблема не в дискете, то это означает, что ваш CD-ROM экзотичен или нов настолько, что у Microsoft нет для него нормальных драйверов под DOS. Наверняка вместе с CD-ROM-приводом был диск (или дискета) с драйверами. На ней должны быть какие-нибудь `sys`-файлы — драйвера для CD-ROM'а. Если их несколько, то лучше обратиться к файлу `README.TXT`. Кроме этого на дискете/диске может находиться и файл `mscdex.exe`. Он нужен для загрузки драйверов CD-ROM и исполнения описанных в них команд. Наличие данного файла на диске с драйверами может означать только одно — стандартный `mscdex.exe` от Microsoft нормально обрабатывать `sys`-файл с драйвером не может. Так что нужно переписать `mscdex.exe` с диска на загрузочную дискету вместе с `sys`-файлом драйвера CD-ROM. После этого нужно отредактировать файлы `config.sys` и `autoexec.bat` на загрузочной дискете. В `config.sys` должно быть написано `device=cdrom-drive.sys D:\mscd001`, где `cdrom-drive.sys` — новый `sys`-файл с драйвером. В `autoexec.bat` же нужно прописать строчку `A:\MSCDEX.EXE /D:\mscd001`. Теперь осталось только загрузиться с дискеты.



Меня очень интересует, что означает фраза: "Процессоры имеют RISC и CISC архитектуру". В процессорах я совсем не разбираюсь (знаю только, что есть процессоры Pentium и Celeron от Intel и Athlon от AMD), поэтому прошу объяснить все максимально доступно.

Начну с основного. Микропроцессор компьютера, в основном, занимается расчетами и обработкой сообщений от внешних устройств, то есть выполняет поступающие команды сложения, вычитания, умножения, записывания, считывания данных из памяти и так далее. Архитектура процессора (его строение) создавалась с учетом этих моментов. Первоначально все процессоры создавались на CISC (Complex Instruction Set Computers) архитектуре, то есть с полным набором команд и маленьким количеством регистров — очень маленькими и быстрых ячеек памяти, куда удобно записывать промежуточные данные. Такая архитектура до сих пор используется (для сохранения обратной совместимости) практически во всех x86 процессорах (это все Pentium, Athlon и Celeron), но уже с некоторыми пополнениями в сторону RISC-архитектуры (Reduced Instruction Set Computer). RISC-архитектура является абсолютной противоположностью CISC-архитектуры. Здесь количество команд строго ограничено, а количе-

ство регистров сильно расширено. Замечу, что на уровне микропроцессора большая часть поступающих команд однотипны — это различные команды пересылки, записи и считывания блоков памяти и тому подобные операции, причем самая быстрая пересылка — это пересылка из регистра в регистр, а не в память. Поэтому, в принципе, RISC-подход к созданию микропроцессоров является более эффективным. В частности процессоры Macintosh (или, как сейчас модно называть, Mac'ов) полностью построены на RISC-архитектуре. Также все современные процессоры от Intel и AMD преобразуют сложные CISC-команды в последовательность простых RISC-инструкций, обеспечивая этим некоторый прирост производительности. Поэтому все современные процессоры, номинально оставаясь CISC-устройствами, по сути, обладают многими чертами RISC-процессоров.



Здравствуйте. Я бы хотел обратиться в раздел вашего журнала "Горячая линия". У меня вот такая проблема. На моем компьютере стояла Windows XP, я решил поставить Windows 98 (вторую операционную систему), и теперь, после установки, у меня загружается только Windows 98. Вопрос: как сделать так, чтобы при включении компьютера выводилось сообщение о выборе операционной системы.

Так как вы уже поставили Windows 98, делу ничем не поможете. Установочный модуль Windows 98 ничего не знает о существовании Windows XP и просто затирает ее загрузочную область на диске. Поэтому до Windows XP не добираться, и придется переустанавливать ее заново. Вообще, для того, чтобы установить обе эти операционки, нужно создать в корне диска C:\ текстовый файл с любым именем (скажем, `addoptions.inf`) и написать в нем следующие строки:

[Setup]

CleanBoot=0

После этого нужно запустить файл установки — `setup.exe` — с ключом `c:\addoptions.inf`. Вообще, установочный модуль Windows 98 всегда берет информацию об установке операционной системы из файла `msbatch.inf` в одном каталоге с файлом установки `setup.exe`, так что, если устанавливать операционную систему с жесткого диска, можно прописать вышеприведенные строки там. Таким образом, Windows 98 не будет очищать загрузочную область диска и позволит совместно пользоваться двумя операционными системами. После этого, возможно, придется прописать некоторые строки в загрузочном меню Windows 98. Для этого нужен файл `bootsect.bin` в корне системного диска, который содержит загрузочный сектор W9x, и в файле `boot.ini` пропишите строку `C:\="Microsoft Windows 98"` где текст в кавычках — то, что будет выводиться в загрузочном меню выбора операционки.



Не подскажите, что такое терминатор? Пару раз случайно слышал об этой штуке и купил материнскую плату, в инструкции к которой упоминается этот самый терминатор. Я пробовал искать информацию об этой хитрой железяке, но толком так ничего не понял. Вроде эта штука предназначена для согласования работы разных видов памяти, но зачем их согласовывать, если все слоты под память на одной материнской плате одинаковы.

Терминатор, собственно, и делает это. Дело в том, что существуют такие материнские платы, у которых есть разъемы как под DDR-, так и под SDR-память. Это так называемые `flemem`-материнские платы. Скорее всего, вы купили именно такую системную плату. В комплекте к этим материнкам идет специальная планка. Она вставляется в слот для SDR-памяти, если используется DDR SDRAM. Это нужно для того, чтобы блокировать SDRAM во время работы DDR-памяти. Такая заглушка и называется терминатором.



У меня появляется сообщение "Ошибка при попытке записи" по какому-то адресу в памяти или такое сообщение об ошибке чтения, с какого адреса в памяти, когда я пытаюсь печатать на моем принтере Canon Stylus Color 680. В чем проблема?

Скорее всего, драйвер принтера теряет связь с самим печатающим устройством. В таком случае что-то произошло со шнуром, с помощью которого принтер подключается к компьютеру. Может быть, он перекручен или просто вышел из строя. Попробуйте воспользоваться другим кабелем. Также могли окислиться или запылиться контакты, в этом случае можно попробовать вытащить и по-сильнее воткнуть их обратно в разъем (главное — не перестараться). Припоминаю, что такая проблема происходила с двунаправленными портами, например IEEE-1284. Если принтер подключается через этот порт, надо попробовать выставить в CMOS режим работы принтера ECP+ERP. Такой режим позволяет работать с двунаправленными портами. Но если и это не работает, надо перепробовать и другие различные режимы. Попробуйте также установить, является ли причиной появления данной ошибки Windows. Для этого перезагрузите компьютер. Во время загрузки держите нажатой клавишу F8. После этого появится меню загрузки, где следует выбрать пункт DOS prompt (загрузка командной строки DOS). После этого найдите какой-нибудь небольшой текстовый файл размером 1–2 кбайт. Например, для этого хорошо подходит autoexec.bat. Напечатайте в командной строке следующее: C:\>type autoexec.bat>lp1 или C:\>type filename.txt>lp1. Если не возвращается код ошибки, значит проблема не в самом принтере, а в Windows. В самой операционной системе проверьте все настройки принтера и наличие конфликтов с другими устройствами компьютера (другим принтером, сетевым принтером, факсом и так далее). Возможно, какое-то другое устройство также пытается воспользоваться портом LPT1 и мешает работе принтера. Использование кабеля от другого принтера или от материнской платы тоже может вызвать подобные проблемы.



Здравствуй уважаемый проф. Горячев! У меня есть две проблемы, подкажи, если сможешь! 1. У меня есть старый модем Sonix Volante Centro 33.6 kbps, так вот, когда я запускаю "Установку оборудования", модем не распознается вообще, хотя лампочки на модеме при его поиске загораются, пробовал ставить его принудительно, но при соединении он показывает, что модем занят или не настроен. Когда раньше у меня были Windows 98Me/2000, то он в них прекрасно опознавался, пробовал искать дрова в интернете, но это бесполезно, т.к. мне кажется, что модем довольно старый. 2. Сейчас у меня стоит Windows XP Professional с Service Pack 1, система конечно хорошая, но меня в ней бесит всего один глюк. Когда я выхожу в Windows из игр, требовательных к ресурсам компьютера, например таких, как "В тылу врага", "Операция: Silent Storm" или "GTA: Vice City", то рабочий стол и панель управления появляются как бы "по кускам". Сей факт меня очень бесит. Если важно, то у меня Athlon 1.13Ghz; 384 Mb DDR Ram; GF2 MX 400 64 Mb.

Для меня была приятной неожиданностью узнать от товарища Стаса Безозерцева о том, что я получил научное звание профессора. Но вернемся к вопросам, отвечать на них буду по пунктам.

1. Насколько я понял, драйвера для модема есть под Windows 98/Me/2000. Попробуйте установить под Windows XP драйвера для Win 2000. Для этого надо запустить "Установку оборудования" и выбрать в списке диагностики оборудования последний пункт: "Добавление нового устройства". На следующем экране выбрать опцию: "Установка оборудования, выбранного из списка вручную". Далее появится список всевозможных устройств, из него надо выбрать пункт "Модемы". В появившемся после нажатия кнопки "Далее" окне пометьте пункт "Не определять тип модема (выбор из списка)". После этого появится обычный экран ручного выбора устройства, на нем следует нажать кнопку "Установить с диска", далее



Совет месяца: Пишу я вот по какому поводу, помните того червячка-то, которого W32BlasterWorm кличут, так вот эта тварь, видать, у меня засела! Я помню примерно, как ее искоренить, но нет описанных в "Игромании" признаков, хотя результат одинаков (видимо, малыш подрос). Я кое-какие процессы порубал, чтоб вам написать, но не все же время так! Может быть, подскажите, как разрешить проблему?

С тех пор, как вирус был описан в "Игромании", он действительно сильно изменился. Я могу порекомендовать сделать так: перезагрузите компьютер и выпишите на листок бумаги все запущенные процессы (обязательно так, чтобы было понятно, какие процессы запускаются при загрузке компьютера, а не в процессе работы) и поочередно ищите exe-файлы запущенных процессов в системных папках Windows. После обнаружения файла посмотрите его свойства, дату создания и производителя программы. Если файл не имеет производителя и/или создан гораздо позже, чем установлена Windows и все необходимые драйвера, то это, скорее всего, вирус. В менеджере задач (CTRL+ALT+DELETE) можно выгрузить этот процесс из памяти, после чего можно спокойно удалить этот файл. Но лучше перенести его в какую-нибудь папку, желательно даже не на системном диске, где потенциальный вирус не сможет запуститься и как-то повредить системе. Также стоит зайти в реестр (regedit.exe) и найти там следующий ключ: HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run (а также HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunOnce и ключи с такими же путями, но в главной папке HKEY_CURRENT_USER, а не HKEY_LOCAL_MACHINE). Посмотрите в значениях параметров этого ключа (параметры ключа — это пункты, которые появляются в правом окне regedit при выборе ключа из дерева) файлы из составленного списка. Если есть соответствие — удалите параметр из реестра и файл, который данный параметр запускает. Добавлю напоследок, что новые версии W32BlasterWorm могут так забавить систему, что даже после удаления вируса могут появляться различные ошибки. В таком случае помогает только переустановка Windows.

кнопку "Обзор" и выбрать inf-файл с драйвером для модема. В 90% случаев драйвер от Windows 2000 подойдет и для Windows XP.

2. Тут ничего не поделаешь — это дело в мощности самой конфигурации. Для ускорения процесса восстановления рабочего стола после игр могу только порекомендовать играть в том же разрешении, в каком идет работа в Windows.



Я перешел с Windows 98 на Windows Me. Операционная система хорошая, красивая и удобная, но не без глюков. Моя старая звуковая карта (еще Sound Blaster от Creative) никак не хочет работать на новой системе. Я пытался, как делал уже сто раз до этого, поставить драйвера под Windows 98 и конфигурировать файлы config.sys и autoexec.bat, для того чтобы работала звуковая карта, и в принципе, рассчитана на DOS. Как сделать так, чтобы старая ISA-шная звуковая карта работала и под Windows Me?

Отмечу, что "Миллениум" вообще не проверяет настройки файлов config.sys и autoexec.bat, поэтому, если вы работаете только с Windows Me, то можно их спокойно удалить. В этой операционной системе все настройки, которые ранее записывались в эти файлы, были переведены в реестр. Также Windows Me не поддерживает драйвера, работающие в реальном, а не защищенном режиме (практически все драйвера, созданные для DOS, работают в реальном режиме), поэтому и не работают старые драйвера. Итак, что можно сделать: войдите в "Панель управления" — "Система" — "Диспетчер устройств". Удалите там все имеющиеся звуковые карты. После этого зайдите на этот сайт: <http://www.americs.creative.com/support/files/download.asp?Centic=11&OS=11>. Там найдите свою модель звуковой карты, скачайте драйвера под Windows Me и устанавливайте их. Все должно работать. ■

Автор: Игорь Воронский

E-MAIL РУБРИКИ: SOFT@IGROMANIA.RU

Софт-экспресс

ПОЛЕЗНЫЕ
НОВОСТИПОБЕДНЫЕ РЕЛЯЦИИ
MICROSOFT

Неутомимости Microsoft можно только позавидовать. Едва ли не ежедневно эта компания анонсирует новые проекты, ежедневно выступает со значимыми инициативами и ежедневно воюет на сотне судебных фронтов. Прямо какой-то генератор новостей повышенной сенсационности, честное слово.

Итак, за прошедший месяц редмондовцы отметились следующими новостями. В середине июля Microsoft снова вляпалась в очередную историю с участием антимонопольных органов, на этот раз японских. Японцы обвинили ее в навязывании производителям компьютеров невыгодных условий лицензирования Windows XP и обязали выкинуть из договоров один довольно таки спорный пункт, что для Microsoft, как вы понимаете, и не наказание вовсе. Что же касается решения Еврокомиссии, требующей исключить из состава Windows XP проигрыватель Media Player, то на него юристы Microsoft уже подали апелляцию — хотя штраф в размере 497 млн. евро корпорация на всякий случай заплатила еще в марте (чтобы никто не сомневался в их законопослушности). Между тем, многолетняя тядба по поводу Internet Explorer (его тоже требовали удалить из дистрибутива Windows), похоже, сходит на нет. В начале июля в апелляционном суде округа Колумбия закрылась еще одна глава в истории противостояния софтверного гиганта и правительства США: на мировую с Microsoft пошли сразу восемь штатов. Массачусетс остался последним штатом, который все еще пытается чего-то добиться от непотопляемой мегакорпорации.

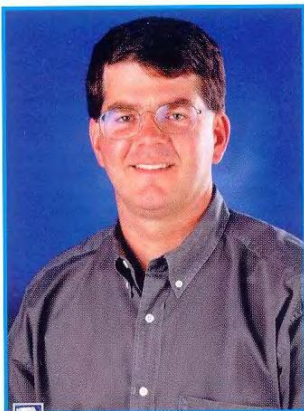
Из других новостей, Microsoft по-прежнему твердо намерена потягаться с Google и Yahoo! на рынке поисковиков, для чего ею недавно была приобретена компания Lookout, специализирующаяся на разработке поисковых технологий. нынешний поисковик — MSN — как известно, основан на работах Yahoo!, поэтому обоснованность такой покупки не вызывает сомнений.

Ничуть не меньше Microsoft интересуют и технологии борьбы со спамом. По словам Билла Гейтса, существующие наработки в этой области не выдерживают никакой критики, поэтому в недрах компании уже во всю разрабатывается технология SenderID, которая позволяет проверить подлинность отправителя. Скрючница Билл отметил, что SenderID должна стать стандартом в интернете — ни больше, ни меньше.

Windows, несмотря на победные реляции сторонников Linux, даже и не думает сдавать позиции. На Всемирной конференции Microsoft



ду количество компьютеров, работающих под управлением операционных систем Windows, достигнет миллиардной отметки (сейчас — 600 млн.). Такой рост обеспечат прежде всего развивающиеся страны (в первую очередь — Китай, Индия, Бразилия и Россия).



УЛЛИХ ПУЛ

ФИЛЬМЫ НА DVD
РАЗРЕШАТ КОПИРОВАТЬ

В истории противостояния правообладателей на цифровой контент и борбориков здравого смысла, похоже, наметился коренной перелом. Целый ряд компаний, в число которых вошли Microsoft (мы же говорим — она посюду), Walt Disney, Intel, IBM, Matsushita, Time Warner и другие, приняли совместное решение о том, чтобы разрешить пользователям копировать фильмы на DVD. Защита CSS, устанавливаемая на современные диски, будет заменена технологией Advanced Access Content System (что она из себя представляет — пока не объясняется), которая будет внедрена уже в этом году. Причины таких послаблений вполне понятны: по данным Американской ассоциации производителей кинопродукции (Motion Picture Association), нелегальные копии фильмов скачивает почти четверть пользователей интернета.

Разрешение копировать видеодиски — это, надо думать, лишь пробный шар. Вполне возможно, что в будущем правообладатели пойдут на дальнейшие уступки и позволят копировать диски с музыкой и программным обеспечением.

RIAА РАЗОБРАДАЕТ
С ПИРИНГОВОЙ СЕТЬЮ IMESH

Прецедент создан: компания Bridgemark Services, владелец пиринговой сети iMesh, против которой был подан иск Американской

в Торонто Уилл Пул, один из высокопоставленных менеджеров компании, заявил, что, по их подсчетам, к 2010 го-



ГЛАВА RIAA, МИТЧ БЭЙНВОЛ (MITCH BAINWOL), НЕ СКРЫВАЕТ ЗАБОДСТВА, ВЛАДЕЛЬЦЫ ПИРИНГОВЫХ СЕТЕЙ БОЛЬШЕ НЕ БУДУТ ЧУВСТВОВАТЬ СЕБЯ БЕЗКАЗАНЫМИ.

ассоциацией звукозаписывающих компаний (RIAA), запретила своим пользователям обмениваться видео и музыкой. Это первый случай такого рода — до этого хозяевам файлообменных сетей всегда удавалось избежать санкций, мотивируя это тем, что у них просто нет возможности контролировать, что именно качают их пользователи. Довольная RIAA промолгосло трубит о торжестве законности, издательские отмечая, что "у файлообменных сетей большое будущее", Bridgemark Services пытается скоротить хорошую мину и что-то мямлит про "открытие новой эпохи в истории пиринговых сетей". Ага, конечно.

Софт-экспресс

ПОЛЕЗНЫЕ
СОВЕТЫ

WINDOWS XP

Если вдруг Windows перестала сохранять расположение иконок на рабочем столе, проверьте, не появился ли ключ "NoSaveSettings" в ветви HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer или HKEY_USERS\Bash profile\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer. ■

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Если вам известен какой-либо секрет — пасхалка, хинт, приколы — из какой-либо программы, не держите это знание в себе. Оформляйте в виде текста в формате txt или rtf, снимайте скриншот (если без него описать не удастся), на котором ясно видно, в чем заключается секрет, архивируйте скриншот архиватором RAR и шлите нам по адресу soft@igromania.ru. Пожалуйста, кладите в аттач только скриншоты, а описание пасхалок давайте непосредственно в теле письма. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена.



EASTER EGG

MICROSOFT WORD 2002

Откройте новый документ и напечатаете =rand(200,99). После этого нажмете Enter и наслаждайтесь полученным результатом.

ТВИКНИ ЭТО "ИГРОМАНИЯ" РЕШАЕТ ЗАДАЧУ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ НАСТРОЙКИ ВАШЕЙ ОПЕРАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ

Твикеры — это программы, предоставляющие доступ к скрытым, недокументированным или труднодоступным обычным путем настройкам. В настоящее время большая часть твикеров работает с настройками операционных систем семейства Windows. Фирма Microsoft все время своего существования славилась страстью к недокументированным возможностям своих операционных систем. Программы от Microsoft, написанные с использованием недокументированных возможностей операционки, были явно привлекательнее своих конкурентов. Еще задолго до Windows, во времена MS-DOS, Microsoft стала пользоваться дурной репутацией как среди программистов конкурирующих фирм, так и среди пользователей. С программистами все понятно — невзлюбили хитрого конкурента, но простым пользователям недокументированные возможности операционки от Microsoft причинили гораздо больше неприятностей.

Дело в том, что сторонние программисты значительно реже тестировали недокументированные элементы операционных систем (да и любых других программ) на предмет поиска ошибок. В результате Microsoft реже получала баг-репорты (отчеты об ошибках) и вся ответственность за поиск и устранение глюков ложилась на плечи собственных программистов Microsoft, которые не сумели разглядеть в своем глазу довольно внушительное бревно. Расплачиваться за такую политику Microsoft приходилось обычным пользователям, среди которых закрепилось мнение о Microsoft, как о "фабрике глюков".

Надо отдать должное разработчикам компании — они быстро сделали правильные выводы из сложившейся ситуации и, выпуская очередную операционку — Windows 95, практически полностью отказались от недокументированных возможностей. Результат не заставил себя долго ждать: потрясающе глечная Windows 95 была за считанные месяцы доработана до вполне стабильной Windows OSR2. Впоследствии эта ситуация повторилась: Windows 98, зависавшая прямо на презентации, быстро превратилась в Windows 98 Second Edition (второе издание), известную как одна из самых стабильных Windows в истории этих ОС.

В 1995 году Microsoft дала начало новой тенденции в мире скрытых возможностей операционных систем. Microsoft оснастила новую операционную систему множеством новых настроек, и практически все, что можно было настроить, стало настраиваемым. Официально все эти возможности были "доступны стандартными средствами Windows", но для использования большинства из них требовалось углубленное знание теории настроек ОС, что делало настройки, фактически, скрытыми от пользователя. Такая си-

туация создала спрос на программы, позволяющие изменять скрытые настройки, и эти программы появились. 1995 год стал годом рождения нового класса программ — твикеров.

ТЕОРИЯ

В современных версиях Windows в той или иной степени используются все средства для хранения настроек, которые когда-либо использовались в операционных системах от Microsoft. Это сделано в целях совместимости более новых операционных систем с устаревшими.

В самом начале, во времена MS-DOS, настройки хранились в виде человекочитаемого текста в двух файлах — `config.sys` и `autoexec.bat`. Теоретически, в первом должны были храниться основные настройки системы, а во втором — перечень программ, которые должны загружаться вместе с операционкой. На практике функции этих файлов часто взаимозаменялись. В Windows последних версий использование этих файлов сведено к минимуму, и менять их с помощью настройки категорически не рекомендуется.

В Windows 3.11, являвшемся, по сути, расширением MS-DOS, появился дополнительный механизм хранения настроек — `ini`-файлы. Настройки самого Windows хранились в файлах `win.ini` и `system.ini`, а для настроек других программ создавались дополнительные файлы с расширением `ini`.

Все эти файлы содержали текст, похожий на простейший язык программирования, и их можно было править прямо в обычном текстовом редакторе. Они были доступны для понимания большинству более-менее продвинутых пользователей, и научиться настраивать с их помощью операционку можно было достаточно быстро. К сожалению, при настройке "вручную" обычные опечатки могли испортить настройки настолько, что запустить операционную систему становилось невозможным.

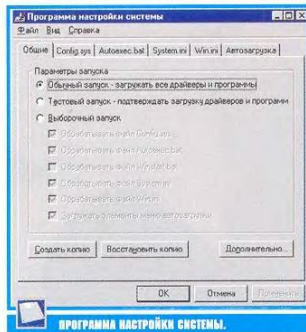
Начиная с Windows 95, Microsoft ввела новый подход к хранению и изменению настроек. Настройки стали изменяться при помощи программ, входящих в состав Windows и знающих, где какая настройка записана. Помимо старых файлов с настройками появился дополнительный файл, о котором мало кто знает до сих пор. Это так называемый файл реестра Windows — `System.dat`. По сути, это обычный текстовый файл, но его формат значительно меньше понятен человеку, чем форматы прежних файлов настроек.

Кроме того, в реестре хранится значительно больше настроек, чем когда-либо хранилось в других файлах. Все, что, в принципе, можно настроить в Windows 95 и в более новых версиях Windows, — настраиваемо. Названия программ и окон, служебные надписи, все (!) картинки, все (!) цвета, расположение служебной информации, состав стандартных меню, программы и части программ, содержащиеся в памяти, а самое главное — параметры всех компонентов ядра Windows, влияющие на его поведение и производительность.

Очевидно, что операционная система, стабильно работающая при одних настройках, при других может повести себя совсем не так, как хотелось бы разработчикам. Протестиро-

вать все комбинации тысяч настроек — задача непосильная даже для Microsoft, поэтому все настройки условно делятся на две категории: те, без которых пользователю не обойтись, и все остальные.

Первая категория настроек доступна через панель управления — удобный набор понятных настроечных программ. Эти настройки хорошо протестированы и описаны в справочной документации. Остальные настройки не описаны нигде, и изменить их можно только при помощи двух специальных программ. Но тут возникает два препятствия: во-первых, об эти программы мало кто знает, а во-вторых — они довольно трудны для освоения с точки зрения обычного пользователя. Первая называется `Msconfig.exe`, и найти ее можно по адресу `Windows\PCHealth\HelpCtr\Binaries` (применительно для Windows XP).

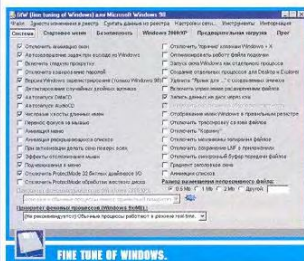


Программа позволяет настроить параметры, устанавливаемые при запуске Windows, и список программ автозагрузки. Как видно на рисунке, эта программа позволяет изменять старые файлы настроек (для тех, кто умеет). Кроме того, на последней вкладке содержится список программ, загружаемых вместе с Windows. Их загрузку можно отключить, просто убрав галочки напротив непонравившихся вам пунктов. Функций у этой программы очень мало, так что это не наш выбор.

Не в пример больше возможностей предоставляет редактор реестра (файл `regedit.exe` в корневом каталоге Windows), о котором мы рассказывали в позашумном номере. Эта утилита позволяет настроить практически все настройки ОС. К сожалению, эта программа рассчитана на опытных пользователей, и разобраться с ходу в ней сможет далеко не каждый. Поэтому обычным пользователям, не обремененным знанием структуры служебного реестра, всех его переменных и т.д., лучше предпочесть специализированные программы, о которых пойдет речь ниже.

FINE TUNE OF WINDOWS

Это очень маленькая для своего класса программа. Ничего лишнего — самое необходимое. `fine tune for Windows` знакома со всеми версиями Windows (начиная с Windows 95) и нетребовательна к системным ресурсам (работает даже на 486-х компьютерах). Из интересных особенностей стоит отметить то, что, единожды распознав версию Windows, утилита делает неактивными те настройки, которые в данной вер-



сии ОС отсутствуют, а также наглядность настройки списков автозагрузки и стартового меню. Аскетичный, но доступный интерфейс, который нет смысла русифицировать. Еще одним аргументом в пользу fine tune for Windows является ее бесплатность и частый выход обновлений.

Плюсы

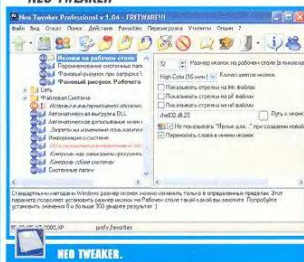
- + Надежность
- + Удобный интерфейс

Минусы

— Ограниченная функциональность

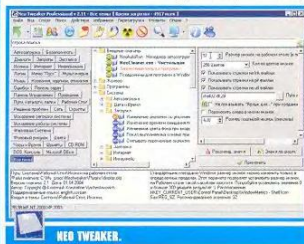
Резюме: Простая утилита, исповедующая принцип здорового минимализма. Не слишком богатый выбор настроек компенсируется низкими системными требованиями, бесплатностью и регулярным выходом апдейтов.

NEO TWEAKER



Лучший отечественный твикер. Программа бесплатна, обладает русским интерфейсом, поддерживает почти все ОС семейства Windows (9x/ME/NT/2000/XP), поддерживает плагины (даже от других программ, например от Universal Tweaker), позволяет эмулировать операционную систему, переносить настройки на другой компьютер и отличается высокой стабильностью. Neo Tweaker позволяет настроить 534 параметра.

Интерфейс безупречен. Все организовано настолько логично и интуитивно, что запу-



таться в нем практически невозможно. Документация не вызывает никаких нареканий.

Плюсы

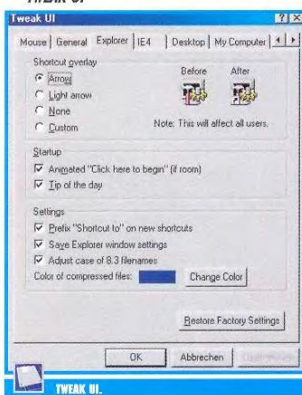
- + Бесплатность
- + Поддержка почти всех ОС линейки Windows

Минусы

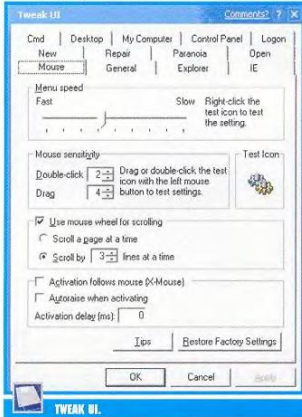
— Ничего, о чем стоило бы говорить всерьез

Резюме: Без пяти минут идеальный твикер. Большое количество настроек, подробная документация, низкие системные требования — трудно придумать что-то лучше.

TWEAK UI



Этот твикер раньше входил в состав пакета Microsoft PowerToys, который распространялся бесплатно. Tweak UI сам по себе достаточно малофункциональный твикер, но он может послужить хорошим дополнением к любой другой программе такого рода. Взгляд Microsoft на то, что должен уметь хороший твикер, сильно отличается от общепринятого, поэтому количество функций в Tweak UI не особенно велико. Плюсом этой программы является то, что она содержит настройки, которые протестированы в самой Microsoft. Отдельно следует отметить типично виндовый интерфейс и обширную справочную документацию.

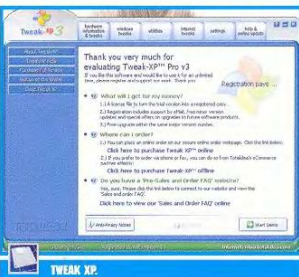


Плюсы

- + Высокая надежность
- + Бесплатность
- Низкая функциональность

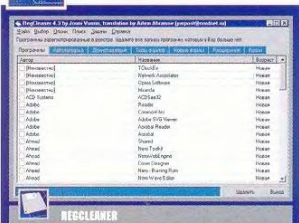
Резюме: Стабильная программа от самой Microsoft, при использовании которой практически исключены любые экзессы. С другой стороны, набор опций очень ограничен.

TWEAK XP PRO 3.05



Как видно из названия, этот твикер предназначен исключительно для Windows XP, что одновременно является его плюсом и его минусом. Интерфейс Windows XP существенно

REGCLEANER



Regcleaner — программа, заслуживающая отдельного упоминания. Она чистит реестр от неиспользуемых записей, которые остаются от деинсталлированных, но удаленных программ, ускоряет тем самым работу компьютера. Большинство твикеров умеют делать то же самое, но я настоятельно рекомендую пользоваться именно Regcleaner. Эта утилита никогда не удаляет нужные записи, зато может отслеживать мусор там, где его не видит ни Windows, ни многие другие аналогичные утилиты. Regcleaner — очень послушная программа, она ничего не удаляет автоматически. Даже если вы все-таки удалили какую-то важную запись, всегда есть возможность вернуться к бэкапу и восстановить систему.

Regcleaner может помочь в весьма необычных ситуациях. Например, если вы удалили программу с ограниченным сроком работы, то она может намеренно оставить в регистре запись о себе, мешающую установить ее заново. Regcleaner решает эту проблему, удаляя соответствующую запись.

С «чистокровными» твикерами Regcleaner, увы, неконкурентоспособен — слишком уж невелик набор настроек (удаление неиспользуемых dll-библиотек, редактирование списка загружаемых вместе с Windows программ и т. п.).

отличается от предыдущих версий Windows, и не универсальность твикера заметно облегчает выбор правильных сочетаний настроек, особенно для начинающих пользователей. В то же время функциональность у программ прямо-таки недетская. **Tweak XP** позволяет очистить ваш системный реестр, поможет обнаружить и устранить проблемы с жесткими дисками (при помощи **Tweak XP DiscDrive Doctor**), контролирует файлы в вашей папке кэша Internet Explorer, дает возможность ограничить доступ к вашим пунктам меню "Пуск", может автоматически выключить систему, способен изменить большое количество скрытых параметров настройки Windows XP (например, блокировку рекламы и всплывающих окон в Интернете), переименовывает сотни файлов только одним кликом мыши, генерирует пароли, уничтожает файлы без возможности восстановления и умеет многое-многое другое.

Неудивительно, что Tweak XP и ее продвинувшая версия Tweak XP Pro занимают лидирующее положение в классе специализированных XP-твикеров. Она не вытеснила своих конкурентов только по одной причине — после 50-ти запусков придется раскошелиться на \$30. Стоит отметить, что все остальные более-менее популярные утилиты такого рода создавались по образу и подобию Tweak XP без заявок на оригинальность.

К минусам программы также следует отнести то, что далеко не все ее версии переводятся на русский язык. Для программы написана документация, но она, увы, на английском языке, а адекватных переводов до сих пор нет.

Плюсы

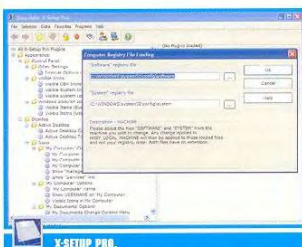
- + Огромное количество настроек

Минусы

- Платность
- Поддержка только Windows XP

Резюме: Эталонный твикер, который удовлетворяет почти всех. Масса настроек и опций, возможность блокировки интернет-рекламы (что позволяет отказаться от использования узкоспециализированных программ типа AdsCleaner).

X-SETUP PRO



Культовое творение фирмы X-Teq, позволяющее изменить более тысячи параметров. Поддерживает плагины, которые на одном только сайте разработчиков вагон и маленькая тележка (а ведь есть еще плагины и от сторонних разработчиков...). Для чересчур взыскательных пользователей, которым и этого мало, есть еще и SDK для создания собственных плагинов. Интерфейс сделан по



тому же принципу, что стандартный редактор реестра Regedit, но ощущито лучше. Есть у **X-Setup Pro** и еще один жирный плюс, отличающий его от большинства других твикеров — грамотная "защита от дурака". X-Setup Pro является, пожалуй, единственной программой, способной составить ощутимую конкуренцию XP Tweak. При всем при этом программа совершенно бесплатна.

Плюсы

- + Невероятное количество настроек
- + Бесплатность
- + встроенный механизм защиты от неопытных пользователей

Минусы

- Отсутствие поддержки русского языка

Резюме: Превосходный твикер, удовлетворяющий практически всем требованиям, кроме одного — русскоязычности. Большое количество плагинов, при помощи которых можно "твикнуть" все, что угодно, защита от неопытного пользователя, понятный интерфейс. Попробуйте, если у вас нет проблем со знанием английского.



Разумеется, в обзоре мы упомянули далеко не о всех твикерах. За бортом остались TweakNow Power Pack 2005, Tweak Manager, Super TWXP, ResTrick, XP Tweaker, WinSer, Windows Accelerator, Universal Tweaker, MagicTweak, XPDIte, WinBoost, XP Anty-Spy и многие другие. Рассматривать их не было особого смысла, поскольку все они по тем или иным причинам значительно уступают описанным выше твикерам.

Напоследок стоит напомнить о нескольких важных деталях, о которых пользователи склонны забывать. Во-первых, не надейтесь, что твикер сможет разогнать ваш компьютер в несколько раз. Твикеры могут ликвидировать причины самых критичных задержек, сделав работу на компьютере значительно менее нервной, но ожидать от них многого не стоит.

Во-вторых, не особенно полагайтесь на защитные функции твикеров. Да, при помощи этих программ можно запоролить компьютер от "чайников", но обеспечение безопасности лучше доверить другим приложениям — антивирусам, файрволам, программам шифрования и администрирующим утилитам.

Ну и наконец самое главное: начиная работать с любым твикером, будьте готовы к тому, что вам, по всей видимости, придется переставлять Windows. Пока не появится полностью надежная версия Windows, не будет существовать ни одного полностью надежного твикера. При желании (или по глупости) можно угробить ОС любым твикером. ■

ЛУЧШИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

ВОКРУГ ИГРЫ

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ РАССКАЗ
"АНТИВИРУС"
РУБРИКА УВЕЛИЧИЛАСЬ В 6 РАЗ!

ЛУЧШИЕ РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

GROUND CONTROL 2
RTS ВОЗРОЖДАЕТСЯ
С ШИММ И ИСКРАМИ

БРАТЯ-ПИЛОТЫ
ПОЛОВАТЫЙ СЛОН НАНОСИТ
ОТВЕТНЫЙ УДАР

В ТЫЛУ ВРАГА
ШЕДЕВР ПОДКАРАЛСЯ
НЕЗАМЕТНО

RAGNAROK ONLINE
СТРАНА ГЛАЗУНОВ
И ГЛАЗУНИ

САБОТАЖ
В СТРАНЕ АРИМЧИХ
НЕОСКОРЕБОВ

JOINT OPERATIONS
КОМАНДА. БЕЗ КОТОРОЙ ВАМ НЕ ЖИТЬ

AURA
МИСТИЧНЕЕ
САМОГО МЫСТА

ЛУЧШИЕ СОВЕТЫ МАСТЕРОВ

TRUE CRIME
ПУТЬ КИТОРОГО
ПОЛИСЕЙСКОГО

MSFS 2004
САМОЛЕТ
БРАТЦЕВ РАЙТ

WARCRAFT III
ЭФФЕКТ
НЕОЖИДАННОСТИ

SACRED
ВАМИПРЕССА
ТРИ ШАГА К ПОБЕДЕ

AGE OF WONDERS II
ТРИ ШАГА К ПОБЕДЕ

ULTIMA ONLINE
БАРДЫ

THE SUFFERING
ВСПОМНИТЬ ВСЕ

STARCRAFT
РЕДКО, НО МЕЛКО

КРЕСТОНОСЦЫ
ТЕНЬ ТЕНЬЧИНА

ЛУЧШИЕ ДОПОЛНЕНИЯ

URU: TO D'NI
MAX PAYNE 2: MIX PAYNE

КАЖДАЯ ХОРОШАЯ ИГРА
ДОСТОЙНА МАСТЕРСКОГО ИГРОКА

Теория

ВСЕ ОБ OPEN SOURCE

ПЛЮСЫ И МИНУСЫ
ПРОГРАММ
С ОТКРЫТЫМИ
ИСХОДНЫМИ КОДАМИ

Open Source представляет из себя одно из самых спорных явлений IT-индустрии. Противостояние его сторонников и противников является, пожалуй, самой заметной тенденцией в софтовом мире последних лет. И это неудивительно, ведь, как только заходит речь об Open Source, все сразу вспоминают о Microsoft и ее продуктах, на примере которых принято доказывать ущербность и несостоятельность проприетарного софта (т.е. программ с закрытым исходным кодом). Мода превозносить Open Source и всячески обливаться грязью Microsoft и других софтверных гигантов, не желающих открывать исходники своих программ, получила в последнее время широкое распространение, и ей уже подвержены даже те люди, которые сидят в ОС Windows, готовят документы в MS Office, выходят в интернет через Internet Explorer, пользуются почтовым клиентом MS Outlook, рисуют в Adobe Photoshop, отстреливают вирусы "Антивирусом Касперского" и вообще слабо представляют себе, что такое открытые исходники.

ИСХОДНО ОТКРЫТЫЙ

Open Source ("открытые исходники") — это метод разработки и лицензирования программ, при котором каждый желающий имеет право на свободное распространение (или продажу) приложения, свободную модификацию (сохраняя в коде информацию об авторах программы), свободную публикацию собственных улучшений и свободный доступ к его исходным кодам (такое определение дает сетевая энциклопедия Wikipedia).

Как ни странно, Open Source-проекты появились раньше, чем проприетарные программы. Точкой отсчета в истории открытых исходников принято считать рождение сети ARPANET (Advanced Research Projects Agency Network, 1968 год), основанной примерно на тех же принципах, что и Open Source. Следующей вехой в истории этого явления стала вторая версия ОС UNIX (это была самая первая многозадачная и многопользовательская операционка), написанная в 1969 году программистом Кеном Томпсоном (Ken Thompson) из Bell Labs, которая стала очень популярной во многом благодаря тому, что ее исходники распространялись свободно.

В 1973 году сотрудники агентства DARPA (Defense Advanced Research Projects Agency), Боб Кан (Bob Kahn) и Винтон Серф (Vinton Cerf), создают протокол TCP/IP, ставший впоследствии одним из краеугольных камней сети Интернет. Чуть позже, в 1979 г., университет Беркли (Калифорния) выпускает BSD UNIX (Berkeley Software Distributions), созданную в качестве ответа на инициативу компании AT&T перевести UNIX на платную основу. Корпорация DEC (Digital Equipment Corporation) и Sun объявляют о начале коммерческого распространения BSD UNIX, но вскоре AT&T и Sun договариваются об объединении своих версий UNIX, способствовав тем самым созданию Open Software Foundation. Сейчас на UNIX работает подавляющее большинство почтовых серверов интернета.

В 80-х годах наступил перелом. Проприетарные программы перехватили инициативу у Open Source-проектов и заняли доминирующее положение на рынке. Появление в 1984 проекта GNU (это акроним от "GNU's Not Unix", произносится как "guh-NEW"), у истоков которого стоял один из самых ярких сторонников Open Source — Ричард Столлмен — и который должен был способствовать распространению бесплатных программ с открытыми исходными кодами (этот способ распространения окрестили GPL — General Public License), не смог кардинально изменить си-



KEN THOMPSON

туацию. Гораздо большее значение имел выход в начале 90-х первого работоспособного дистрибутива операционной системы Linux (за авторством финна Линуса Торвальдса), которой прочли (и

прочат до сих пор) быструю победу над Windows. Увы, Linux не смог одолеть операции от Microsoft, даже несмотря на то, что в его разработке приняло огромное количество людей — около 40 тысяч человек. Недружелюбие к пользователю, отсутствие поддержки сторонних разработчиков (много вы знаете игр под Linux?) и целый ряд других факторов не позволили этой ОС получить признание среди обычных пользователей, хотя в сфере серверного ПО "пингвины" сумели отхватить большой кусок пирога. Впрочем, в ближайшем будущем все еще может измениться: в последнее время все большее число стран высказываются за массовое внедрение Open Source-программ в госсекторе наравне с продуктами Microsoft (на эту компанию мы постоянно ссылаемся потому, что именно она заказывает музыку на софтовом рынке). Объясняется это не только финансовыми причинами (ибо программы редмондцев порой обходятся даже дешевле приложений с открытыми исходниками): многие страны просто не хотят зависеть от Microsoft, продукты и форматы которой проникли буквально повсюду. Программы по внедрению открытого ПО начаты в Великобритании, Франции, Норвегии, Италии, Дании, Индии, Финляндии, Швеции, Таиланде, Малайзии, Вьетнаме, Японии, Южной Корее, Бразилии, Венесуэле (в последних двух этот процесс идет особенно активно) и многих других государствах. В Китае вообще планируют разработать свою собственную версию Linux и сделать ее на своей территории стандартом. Microsoft, тем не менее, не унывает, действуя своим излюбленным способом: покупает на корню всех и вся либо занимается открытым дельфингом. В 2002 г. корпорация планировала начать крупномасштабные поставки компьютерной техники и софта на общую сумму \$1 млрд. (прописью: один миллиард) долларов, доведя тем самым до истерики Стива Джобса, главу компании Apple, которая всегда была основным поставщиком ПО для американской системы образования. Сделка сорвалась, поскольку на дыбы встали все антимонопольные органы США. Тогда Microsoft заключила соглашение с правительством Японии о бесплатных поставках программного обеспечения в 32 тысячи школ этой страны. Такая щедрость легко объяснима: рынки Азии и Африки таит в себе большой потенциал, поэтому в данный момент Microsoft уделяет им приоритетное внимание. Так, относительно недавно корпорация сообщила о том, что выпустит сентябрь в Малайзии и Таиланде специальную версию своей ОС (названную Windows XP Starter

SourceForge.net: At About SourceForge.net... Microsoft Internet Explorer Powered by Click4Win

SourceForge.net: At About SourceForge.net... Microsoft Internet Explorer Powered by Click4Win

Project: SourceForge.net: Document Manager: Display Document

Summary | Admin | Home Page | Forums | Tracker | Support | RFE | Lists | Docs | News | Files

Submit new documentation | View Documentation | Admin

What is SourceForge.net?

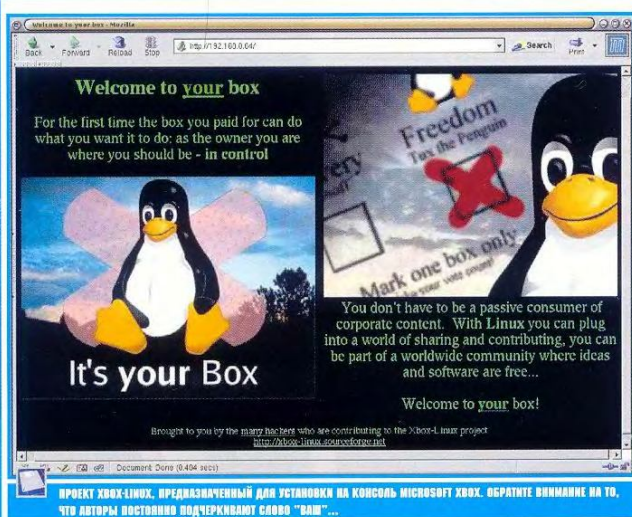
SourceForge.net is the world's largest Open Source software development web site, providing free hosting to tens of thousands of projects. The mission of SourceForge.net is to enrich the Open Source community by providing a centralized place for Open Source developers to control and manage Open Source software development. To fulfill this mission goal, we offer a variety of services to project to use fast, and to the Open Source community.

Open Source software >

SourceForge.net provides free hosting to Open Source software development projects. The concept of "Open Source" promotes the benefits of collaborative development by ensuring that potential end-users are able to: obtain and use software, and that the software may be improved and expanded to meet the needs of its users. Collaboration within the Open Source community (developers and end-users) promotes a higher standard of quality, and helps to ensure the long-term viability of both data and applications. Additional information regarding the Open Source concept may be found on the Open Source Initiative (OSI) web site.

Most Active

SourceForge.net — сайт, предоставляющий open source разработчикам hosting для размещения их проектов и весь необходимый инструментарий.



Edition) по сверхнизкой цене — всего \$36. На Китай, который, как я уже говорил выше, облизывается на Linux, это распространяться не будет — по словам Билла Гейтса, который недавно совершил турне по некоторым странам Азиатско-Тихоокеанского региона, на рынке Поднебесной хватит места и Windows, и Open Source-проектам. Несколько днями позже, будучи в Малайзии, Билл отменился другим, еще более громким заявлением. По его мнению, открытые исходники не только «не гарантируют совместимости и прелестствуют интеграции», но являются угрозой всей для IT-индустрии.

Говоря об опасности открытых программ, Microsoft в то же время делает прямо противоположное — открывает... исходный код своих программ. Речь, конечно, идет об открытии кода только ограниченному кругу лиц (сторонним разработчикам, госструктурам и экспертам в этой области), но сам факт не может не удивлять. Гениальный ход — бить врага (т.е. движение Open Source) его же оружием.

ПРО

Как видите, разработчики проприетарного программного обеспечения достаточно серьезно воспринимают угрозу со стороны Open Source и не сидят сложа руки. Да, Open Source породил такие известные проекты, как браузер Mozilla, web-сервер Apache, язык программирования Perl, технология PHP, но является ли он панацеей от всех бед, как об этом твердят его ортодоксальные поклонники? Почему о тотальном переходе на Open Source в последнее время говорят все чаще и чаще? Что это — мода или свидетельство того, что это движение набирает силу? Каковы плюсы и минусы приложений с открытыми исходниками?

Преимущества этих программ очевидны, и о них мы уже говорили выше: это, прежде всего, — свобода распространения, свобода модификации кода, свобода публикации собственных улучшений, отсутствие затрат

на приобретение лицензий и наличие большого количества дополнительных модулей (довольно часто — бесплатных). Open Source позволяет участвовать в разработке программ большому количеству людей. Любые ошибки и недочеты, будучи обнаруженными, исправляются очень быстро — в отличие от мира проприетарного софта. Достаточно вспомнить недавнюю историю с уязвимостью в Internet Explorer, о которой в Microsoft знали еще осенью прошлого года, но устранили ее только в июле — только после того, как этой «дырой» начали пользоваться хакеры и распространять через нее троян **Padodot**. А меньше чем через две недели появилась информация об обнаружении еще четырех, не менее серьезных, уязвимостей. Заплаток для их устранения нет до сих пор (на момент написания статьи). Неопровержимая оперативность, правда? Будь это Open Source-проект, андейт выпустили бы в рекордные сроки.

Марк Андриссен, основатель **Netscape Communications** и вообще весьма известная в софтовом мире личность, озвучил в начале этого года на конференции **Open Source in Government** ряд причин, которые, по его мнению, приведут к победе Open Source уже в ближайшем будущем. Далеко не со всеми его аргументами можно согласиться, но ознакомиться с ними стоит:

- 1) интернет основан на открытых исходниках;
- 2) открытые исходники распространяются именно через интернет;
- 3) создание программ, основанных на Open Source, было бы невозможно без интернета;
- 4) софт, основанный на Open Source, лучше защищен, чем закрытое программное обеспечение;
- 5) Open Source —



МАРК АНДРИССЕН

это позиция на плечах гигантов (по аналогии с известным изречением Ньютона; имеется в виду, что открытое ПО основано на уже существующих разработках);

6) Open Source подпитываются за счет антиамериканских настроений (крупнейшие софтовые компании сконцентрированы в США, поэтому во многих азиатских странах продукцию той же Microsoft отвергают по идеологическим причинам);

7) бесплатная Linux, чьи исходные коды открыты, ничуть не хуже, чем дорогое серверное ПО;

8) благодаря Open Source можно сократить расходы на перенос многих программ на все типы компьютеров;

9) идеологической основой Open Source служит уважение к чужим достижениям;

10) за счет Open Source увеличивается число фирм, разрабатывающих софт, даже если это не является основным направлением их деятельности;

11) все больше компаний начинают поддерживать Linux.

CONTRA

Минусы Open Source куда менее очевидны, чем плюсы, да и упоминают о них намного реже. Посему поговорим о них подробнее.

В сознании обывателя давно сформировался предрассудок о том, что проприетарный софт есть несомненное зло, с которым надо бороться любыми способами (вспомните хотя бы, сколько существует анекдотов про Windows), а Open Source выставляется как единственный путь к всеобщему благоденствию. При этом подавляющее большинство таких грамотеев в глаза не видели крупных Open Source-проектов (речь, разумеется, идет о Linux, **OpenOffice** и им подобных; мелкие программы прикладного характера не в счет) и вообще весьма смутно представляют, что это такое. А между тем, в малораспространенности открытого софта виноваты прежде всего не злобные софтверные гиганты, старающиеся всячески задуть это движение, а сами разработчики Open Source. В марте этого года в онлайн-журнале **First Monday** была опубликована статья Мишель Левеск, канадской исследовательницы информационных технологий Университета Торонто, которая выделила ряд факторов, препятствующих широкому распространению крупных проектов с открытыми исходниками.

Первый фактор, выделяемый Мишель, — пренебрежительное отношение разработчиков к интерфейсу. Авторы Open Source-программ пишут их в первую очередь для себя и для других специалистов, им неведомы мучения обычных пользователей, которые «не в теме» (особенно если приложение распространяется бесплатно). Софтверные компании не могут позволить себе такого, поскольку их продукты рассчитаны на массового пользователя и, хоть плачь, должны иметь максимально удобный и интуитивный интерфейс.

Вторая проблема приложений с открытыми исходниками — неграмотно составленная или очень краткая документация (а то и вообще — отсутствие таковой). Корни этой проблемы следует искать в том же самом месте, что и в случае с предыдущим фактором, — программисты, создающие Open Source-про-

екты, плохо представляют себе, чем живут рядовые пользователи, для них главное то, что программа работает, а все остальное — дело десятое. Отсюда проистекает третья проблема — чрезмерный акцент на функциональность программы в ущерб всему остальному.

Но больше всего Open Source вредит четвертый фактор: принципиальное нежелание многих разработчиков перенимать опыт коллег, работающих над проприетарными про-

граммами. Аргументация презабавная: "Они плохие, потому что они плохие!". Любопытно было бы поинтересоваться у этих людей, почему программы с закрытым кодом по-прежнему удерживают ключевые позиции среди desktop-пользователей.

Есть и другие факторы, о которых Мишель не упоминала. Во-первых, все защитники открытых исходников почему-то постоянно забывают о том, что большое количество людей, работающих над Open Source-программой,

ВЗГЛЯД ИЗНУТРИ

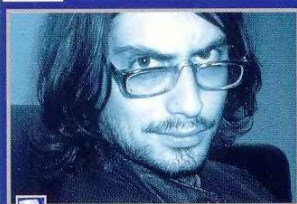


ЮДЖИН СПАФФОРД

еще не есть гарантия ее качества. Самый яркий пример — Linux, в разработке которого, как я уже говорил выше, участвовало 40 тысяч человек. И где, спрашивается, результат? Да, эта ОС имеет сильные позиции в сфере серверного ПО, но для рядовых пользователей она как была, так и осталась "вещью в себе", непонятной и недружелюбной программой. Создать по-настоящему конкурентоспособную операционную систему или пакет офисных приложений можно лишь при наличии единого руководства, четкого плана, большого бюджета (исчисляемого десятками миллионов долларов) и грамотной маркетинговой политики — чего у большинства разработчиков программ с открытыми исходниками никогда не было и нет.

Во-вторых, считается, что закрытое ПО защищено намного хуже, чем Open Source-программы. В качестве примера обычно приводят Windows, уязвимости в которой обнаруживаются едва ли не ежедневно, и Linux, "дыры" в котором действительно находят намного реже. Убедительный, казалось бы, аргумент. Но Юджин Спаффорд (Eugene Spafford), крупный специалист в области безопасности и защищенности операционных систем, считает иначе. По его мнению, Linux не менее уязвим, чем Windows, а столь частое обнаружение "дыр" в последней объясняется лишь ее популярностью. "Дыры" ищут целенаправленно, ведь для многих специалистов по безопасности обнаружение очередной уязвимости — это шанс заявить о себе (а какой резон искать "дыры" в "пингвинах"?). Linux тоже далеко небезупречен (подтверждением этого является частый выход патчей для него), и будь он столь же распространен, как и Windows, в нем бы находили ничуть не меньшее количество "дыр".

Глупность и обилие ошибок в продуктах Microsoft объясняются вовсе не кривизной ее программистов, а отсутствием стимула что-то улучшать. Долгое время у ее программ не было по-настоящему серьезных конкурентов, и лишь усилие позиций



РОМАН ИВАНОВ

В анализе перспектив Open Source сторонним наблюдателем по определению должна присутствовать некоторая доля не-объективности, поскольку человек, который "не в теме", может не понимать вещи, которые кажутся очевидными "инсайдерам". Поэтому мы решили обратиться к одному из российских Open Source-разработчиков, дабы получить взгляд "изнутри". Встречаем: Роман Иванов, участник проекта WackoWiki (<http://wackowiki.com>)

"Игромания" (И.И.): Роман, почему вы решили распространять свои проекты именно на принципах Open Source?

Роман Иванов (И.И.): Во-первых, мой основной открытый проект, WackoWiki, — это своего рода наследник проекта WackaWiki, который перестал развиваться. Соответственно, лицензия мы просто унаследовали. Во-вторых, если бы программа не была открытой, она бы не завоевала такой популярности — многие веб-студии и даже некоторые наиболее крупные компании рунета используют WackoWiki в качестве среды для ведения своих проектов и накопления знаний. Опять же, зарубежные инсталляции у него не меньше, чем в России, что позволяет налаживать контакты с другими исследователями и разработчиками.

[И.]: В чем преимущества Open Source перед закрытым софтом и каковы его недостатки?

[И.И.): Для меня основное преимущество открытого софта заключается в том, что я всегда могу подрывать его под себя. Вот, скажем, есть замечательный аудитор Wikiped. Но мне не нравятся его шорткаты и его стиль-разметка. Если бы он был открытым, я бы исправил это для себя за 20 минут. А так — жду уже полгода, пока автор сделает его настраиваемым в достаточной мере. Второе важное преимущество — то, что большая часть вот таких адаптаций под себя уже кем-то сделана. Если есть хорошее сообщество, то обмениваться этими апдейтами очень легко. На днях в Живом Журнале (www.livejournal.com) образовалась такой микропроект — собрать в одном месте все правки и настройки, которые полезно сделать в системе Mantis Bugtracker, чтобы его можно было использовать с куда большим удобством. Третье преимущество в том, что брошенные автором проекты продолжаются другими людьми, если проект был достаточно хорош.

См. выше, про происхождение WackoWiki.

Недостатки? Прежде всего то, что ресурсоемкие области не могут быть охвачены свободным ПО без крупных инвестиций со стороны корпораций или государств. Например, открытого OCR (ПО для распознавания отсканированных текстов) удовлетворительного качества не существует. Точно так же, как и крупных игровых проектов с открытым кодом.

[И.]: Многие считают, что открытый софт защищен намного хуже, чем проприетарный, а значит, и более уязвим. Согласны ли вы с этим мнением?

[И.И.): Любопытное заявление. Я слышал прямо противоположные вещи. Но неважно. Понимаете, security by obscurity (попытка добиться безопасности ПО, закрывая исходные коды — прим. авт.) — самый плохой способ обеспечения безопасности. Одна из самых громких историй, доказывающих неправоту этой позиции, — история про секретный "вход" в базу данных Interbase, который оставался незакрытым много лет — до тех пор, пока корпорация Borland/Inprise не решила открыть код проекта. Кто знает, кому было известно про существование этого "входа"? Кто знает, кто им пользовался и какие данные он смог украсть?

[И.]: Почему, по вашему мнению, движение за открытие исходников до сих пор проигрывает схватку с разработчиками закрытого софта (например, уже много лет говорят об усилении позиций Linux, но он по-прежнему остается малораспространенным)?

[И.И.): Это смотря где. На серверах, особенно интернет-серверах (веб, DNS, рутинг и т.п.) открытые ОС имеют очень сильные позиции. Linux и десктоп — тема настолько острая, что я бы лучше воздержался от комментариев. А вообще, нельзя сказать, что открытый софт однозначно проигрывает закрытому. Как и о том, что выигрывает. Надо смотреть на конкретные проекты. Например, невзирая на то, что доля браузеров на движке Mozilla Gecko постоянно растет (спорное утверждение — по данным на начало июня доля Internet Explorer составляла 93,9%, в то время как доля Mozilla — всего 2,1%. В прошлом году "ослику" принадлежал чуть больший кусок браузерного "пирог" — 95%, но говорить о сокращении его доли нельзя: причины таких незначительных колебаний может являться всего лишь погрешность измерений — прим. авт.). Или вот пример: больше половины моих знакомых пользуются Miranda IM вместо закрытой ICQ — и не потому, что "Миранда" открытая, а потому, что она действительно лучше.

[И.]: Каковы перспективы Open Source в обозримом будущем? Кто выйдет победителем из противостояния разработчиков проприетарного софта и Open Source? Или они и дальше будут существовать параллельно?

[И.И.): Да нет никакого противостояния. Есть противостояние между конкретными продуктами. И то далеко не во всех областях. Думаю, в ближайшее время победа одной из двух моделей нам не грозит.

Linux в последние годы заставило редмондцев засмеяться. А конкуренты вместо того, чтобы наконец взяться за ум и выдать нечто действительно стоящее, инициируют бесконечные судебные процессы. Кроме того, будь Windows, MS Office и другие программы этой компании изначально столь некачественными продуктами, как их малюют, Microsoft никогда бы не стала тем, чем она является сейчас, и ей не помогли бы никакие маркетинговые ухищрения. "Посмотрите, пиратских версий Windows в мире намного больше, чем всех Open Source-программ вместе взятых. А все потому, что наши программы намного лучше и удобнее открытого софта", — сказал недавно Билл Гейтс. Кто-нибудь хочет поспорить?

Третье заблуждение заключается в непонимании многими людьми разницы между freeware и Open Source. Между словосочетаниями "открытый софт" и "всегда бесплатно" так часто ставят знак равенства, что порой и сам начинаешь сомневаться — а вдруг это действительно так? Такая точка зрения действительно имеет право на существование, если придерживаться той трактовки понятия Open Source, которую дают апологеты движения GNU. Но на самом деле одно вовсе не подразумевает другое: тот же Linux, например, вполне успешно продается RedHat, Debian и другими компаниями. На разработку серьезного софта требуются серьезные деньги (расходы на оборудование, софтверные, оплата труда программистов и т.д.), а прогнозы тех, кто возмещает скорое пришествие эры freeware, следует воспринимать не просто скептически — их надо поднимать на смех. Кстати, если Microsoft (надо отдать ей должное) хоть как-то, но совершенствует Windows, постоянно изобретая что-то новое и тратя на это большие деньги (вспомните-ка, сколько денег она направила на одно только распространенное Service Pack 2 для Windows XP), то некоторые Open Source-разработчики (не будем показывать пальцем в сторону RedHat) не стесняются продавать уже готовые нарабо-



ботки Linux-комьюнити, взимая за это весьма солидные деньги (плату, правда, берут только с тех, кому нужна техническая поддержка, но тем не менее).

Еще один распространенный миф — сказки о гораздо более широкой функциональности Open Source-программ. Дескать, любая инновация может внедрена в рекордные сроки. На самом же деле, тем же самым могут похвастаться и проприетарные программы — если, конечно, их авторы позаботились о поддержке плагинов (внешние модули, добавляющие в приложение новые функции). Плагины для тех Internet Explorer или Adobe Photoshop (закрытых, между прочим, программ) выходят постоянно, а все потому, что они распространены намного шире, чем открытые программы. У Open Source-разработчиков же, как ни прискорбно, на реализацию даже самых простейших функций, которые давным-давно есть в проприетарном софте, уходят месяцы, а иногда и годы. К тому же,

плагины сами по себе намного безопаснее, ведь они не вносят изменения в исходный код основной программы, тогда как кривой апдейт для Open Source-софта может попросту "убить" приложение. Стоит ли говорить о том, что в апдейт какой-нибудь злоумышленник может запросто встроить троян или шпионскую программу?

Не менее странно выглядят и заявления о "бессмертии" Open Source-проектов. Да, действительно, если автор забросил многообещающий проект, его могут поддерживать другие люди, если они забросили — подберут другие, и так до бесконечности. То же самое вполне применимо и к миру проприетарного софта — примеров, когда у одной и той же закрытой программы сменялось несколько владельцев, более чем достаточно.

Многие разработчики не хотят открывать исходники своих программ не потому, что они против Open Source, а потому, что они просто боятся воровства. Представьте себе, вы открыли исходники своего проекта, а какой-то умник взял да и использовал твои многолетние наработки в своей программе, причем с закрытыми исходниками. Попробуй потом докажи свою правоту.



Может показаться, что мы выступаем против открытых исходников. Это не так. Open Source — это несомненное благо и усиление позиций данного движения будет лишь подстегивать конкуренцию, способствуя появлению более качественного ПО и ослаблению влияния крупных софтверных корпораций (в первую очередь Microsoft, имеющей свои рычаги буквально повсюду). Важно лишь понимать, что в ближайшем будущем открытые программы усилят свои позиции (прежде всего — за счет стран Азии, где Open Source развивается главным образом в пику Microsoft в частности и Америке вообще) и, возможно, достигнут паритета с проприетарным ПО: но полной и безоговорочной победы Open Source, о которой на каждом углу твердят аподенты этого движения, можно даже и не ждать. И это правильно — ведь свои достоинства и у тех, и у других.

БРАУЗЕР MOZILLA, ОДИН ИЗ САМЫХ ИЗВЕСТНЫХ OPEN SOURCE-ПРОЕКТОВ.

Автор: Игорь Варнацкий

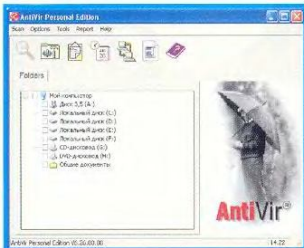
E-MAIL ПУСЫРКИ: SOFT@IGROMANIA.RU

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

СВЕЖАТИНА!

ANTIVIR PERSONAL EDITION 6.26

Разработчик: N-BEDV Datacenter GmbH ■ Язык: английский ■ Тип распространения: freeware ■ Сайт: www.free-av.com

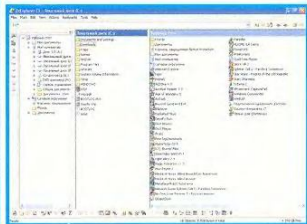


Весьма неплохой и, что особенно важно, совершенно бесплатный антивирус. Программа распознает и уничтожает более 80000 вирусов, имеется антивирусный монитор и возможность обновления баз через Интернет. Работает AntiVir Personal Edition несколько быстрее "Касперского", что не может не радовать — современные антивирусы имеют обыкновение загромождать даже самые мощные системы на 120%.

Рейтинг: 10

2XEXPLORER Z1 1.4.1.12

Разработчик: Nicos Bozina ■ Язык: английский ■ Тип распространения: freeware ■ Сайт: www.netez.com/xplorer2



2xExplorer Z1 совмещает в себе преимущества традиционных файловых менеджеров типа Windows Commander и виндового "Проводника". От первого программа унаследовала возможность переключать диски по Alt+F1/F2, возможность выделения файлов по маске, просмотр/редактирование файлов по F3/F4 и другое, от "Проводника" — drag-and-drop, контекстное меню, открывающееся по правой кнопке мыши, и некоторые горячие клавиши. Гибридизация подверглась даже интерфейсу: кроме двух типично нортонских панелей, в которых отображается содержимое дисков и папок, имеется еще и третье окно, где файлы и папки представлены в виде дерева а-ля "Проводник".

Рейтинг: 8

GAMESCAM 1.2.0.8

Разработчик: Planet Game Cam ■ Язык: английский ■ Тип распространения: shareware ■ Цена: \$24.95 ■ Способ оплаты: кредитная карта ■ Сайт: www.planetgamecam.com

Относительно новая программа для снятия скриншотов, видеороликов и захвата звука. По



количеству функций эта утилита превосходит даже односторонний FRAPS, считающийся сейчас эталоном в своей области. GameCam позволяет выбирать разрешение и степень компрессии видеороликов, вести кэшированную запись, заранее определять размеры скриншотов, устанавливать частоту и битрейт захватываемого звука и многое-многое другое.

Рейтинг: 8

WINPATROL 7.0.1.0

Разработчик: BillP Studios ■ Язык: английский ■ Тип распространения: freeware ■ Сайт: www.winpatrol.com



Первая на моей памяти утилита со столь широким набором возможностей. Программа на счет "раз" убивает сетевых червей, трояны, adware, spyware, нежелательные cookies и прочую гадость, которую можно запросто подцепить в интернете. В отличие от других программ такого рода (например Ad-Aware и SpyBot) WinPatrol осуществляет мониторинг системы в реальном времени, что позволяет ликвидировать угрозу в тот момент, когда она еще только пытается проникнуть на ваш компьютер, а не постфактум. Кроме того, WinPatrol умеет еще и выгружать зависшие приложения. Однозначный must install.

Рейтинг: 9

OBJECTDOCK 1.02

Разработчик: Stardock.net, Inc ■ Язык: английский ■ Тип распространения: shareware ■ Сайт: www.stardock.com

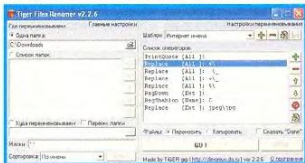


ObjectDock представляет из себя чрезвычайно симпатичную панельку, висящую в верхней части, на которой имеются ярлыки наиболее используемых приложений плюс все то, чем забита в данный момент ваша панель задач. При наведении курсора ярлыки становятся больше, а чтобы убрать панельку, достаточно щелкнуть мышкой в любом свободном месте. Панель невероятно красива, а уж функциональность у нее прямо-таки неопишущая. Не будь ObjectDock столь узкоспециализированной программой, мы непременно сделали бы его гвоздем набора. Пррекомендуем.

Рейтинг: 9

TIGER FILES RENAMER 2.2.6

Разработчик: Dimonius ■ Язык: русский ■ Тип распространения: freeware ■ Сайт: http://dimonius.ru

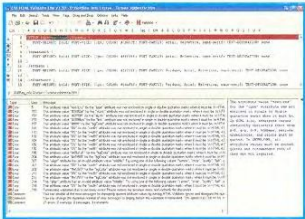


Незаменимая программа для тех, кому приходится часто переименовывать большие массивы файлов. Tiger Files Renamer поможет вам автоматизировать этот процесс. Утилита умеет переименовывать MP3, OGG, MPEGAudio, MPEGPlus, Monkey, TwinVQ, AAC, APE, WMA с учетом их тегов, JPG-файлы с учетом EXIF-данных, картинки с учетом их размеров, HTML с учетом заголовков и другие файлы с учетом даты их создания и других данных. Программа также умеет корректировать имена файлов (например file1.jpg и file2.jpg — в file01.jpg и file02.jpg) и переименовывать файлы с учетом директории, в которой они хранятся.

Рейтинг: 8

CSE HTML VALIDATOR LITE 3.50

Разработчик: All Internet Solutions ■ Язык: английский ■ Тип распространения: freeware ■ Сайт: www.htmlvalidator.com



Утилита для начинающих веб-мастеров. CSE HTML Validator предназначена для быстрого поиска и исправления ошибок в HTML.

О РАЗДЕЛЕ

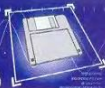


"Софтверный набор" — раздел на нашем CD/DVD, в котором публикуются разнообразные полезные утилиты и программы. В журнале они снабжены короткими, а на CD/DVD — развернутыми описаниями, а также иллюстрациями. Еще на CD/DVD содержится разъяснение системы рейтингов и информация о том, что такое shareware, freeware и прочие.

В состав "Софтверного набора" входят рубрики "Свежатины!" (основная часть набора — подборка свободно распространяемых программ и утилит), "Полезный софт" (составляется по статьям одноименного раздела) и "Игроманский стандарт" (крайне важные программы плана DLH, ICQ, MTC, Winamp, антивируса и т.д., которые мы выкладываем постоянно или с некой периодичностью, а также их обновления; описания этих программ даны на страницах "CD-мани").

Программы "Софтверного набора", которые по причине крупных размеров размещены только на DVD, отмечены таким вот значком:

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на CD/DVD, пишите на SOFT@IGROMANIA.RU!



ТИПЫ РАСПРОСТРАНЕНИЯ ПРОГРАММ

Freeware. Бесплатно распространяемая программа.

Shareware. Продукт, созданный небольшой группой разработчиков и распространяемый, как правило, через интернет. Либо имеет определенные функциональные ограничения, либо прекращает работать по истечении определенного срока (иногда и то, и другое). На нашем CD/DVD вы найдете действующие версии этих программ, а из текста «Софтверного набора» в журнале можете узнать их стоимость и способы оплаты.

Donateware. Разновидность бесплатно распространяемых программ. Однако, если программа вам действительно понравилась, вы можете перевести ее автору какую-то сумму денег (*donate* переводится как «жертвовать»).

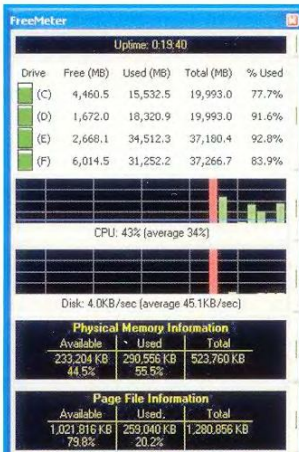
Commercial. Платное приложение. Зачастую производители **commercial**-программ выпускают демо-версии этих программ, которые или имеют функциональные ограничения, или прекращают работать по истечении определенного срока.

документа. Что интересно, программка умеет искать не только HTML-ошибки, но и самые обычные ошибки — орфографические (поддерживается, правда, только английский язык). Количество опций в этой программе не поддается исчислению.

Рейтинг: **8**

FREEEMETER 2.8.0

Разработчик: Free Technology ■ Язык: английский ■ Тип распространения: freeware ■ Сайт: www.freeemeter.us



Приложение для диагностики ресурсов компьютера. Программа следит за загруженностью процессора, степенью использования оперативной памяти, а также количеством места на диске. Следить за результатами мониторинга можно либо в отдельном окошке, либо в трее. Программу можно настроить таким образом, чтобы она предупреждала вас всякий раз, когда объем свободного места на диске опускается ниже установленного значения.

Рейтинг: **8**

LOCAL PORT SCANNER 1.2.2.

Разработчик: IPSoft DK ■ Язык: английский ■ Тип распространения: freeware ■ Сайт: www.ipsoft.dk

Service	Port	Status	Additional information
HTTP	80	BLOCKED	Web Server
FTP	21	BLOCKED	FTP Server
SSH	22	BLOCKED	SSH Server
SMTP	25	BLOCKED	SMTP Server
POP3	110	BLOCKED	POP3 Server
IMAP	143	BLOCKED	IMAP Server
LDAP	389	BLOCKED	LDAP Server
SSL	443	BLOCKED	SSL Server
MSRPC	135	BLOCKED	MSRPC Server
NetBIOS	139	BLOCKED	NetBIOS Server
NetBIOS	445	BLOCKED	NetBIOS Server
NetBIOS	593	BLOCKED	NetBIOS Server

Local Port Scanner проверяет систему на предмет открытых портов, через которые могут проникнуть трояны. Если таковые обнаруживаются, программа уведомляет об этом пользователя компьютера. От последнего требуется лишь загрузить любой фаервол и заделать обнаруженные бреши.

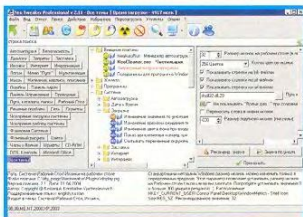
Рейтинг: **8**

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ

К СТАТЬЕ "ВКЛИНИ ЭТО"

NEO TWEAKER 2.11

Разработчик: Neosoft ■ Язык: русский ■ Тип распространения: freeware ■ Сайт: www.neo.altruistic.ru

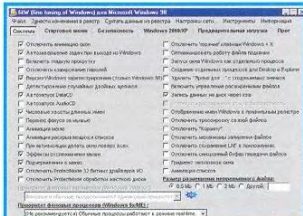


Практически идеальная программа. Отличный интерфейс, большое количество функций, бесплатность — придаться практически не к чему. Именно таким и должен быть твикер.

Рейтинг: **9**

FINE TUNE OF WINDOWS

Разработчик: Fltvs Dn ■ Язык: английский ■ Тип распространения: freeware ■ Сайт: http://fltv.h1.ru/rus/fltw/index_flw.html



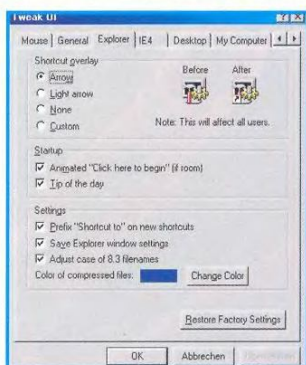
Один из самых простых и безглючных твикеров. Функциональность, правда, довольно ограниченная; для любителей минимализма и владельцев старых компьютеров (системные требования у нее очень низкие) это наилучший выбор.

Рейтинг: **7**

TWEAK UI 1.33

Разработчик: Microsoft ■ Язык: русский ■ Тип распространения: freeware ■ Сайт: www.microsoft.com/windows/downloads/PowerToys/Networking/NTTweakUI.asp

Типичная программа от Microsoft — функциональность низкая, настройки поддается



лишь ограниченный круг параметров. Несклько нелогично, когда пользователю навязывают свои взгляды на способы настройки системы.

Рейтинг: **6**

TWEAK XP PRO 3.05 DEMO

Разработчик: TotalMedia ■ Язык: русский ■ Тип распространения: shareware ■ Цена: \$39.95 ■ Способ оплаты: кредитная карта ■ Сайт: http://www.totalmedia.com

Tweak XP Pro, безусловно, самая знаменитая программа в своем классе, причем объясняется это не только ее функциональностью или удобством, но и подробнейшей



документацией. Неизбежная ложка дегтя — платность и поддержка только Windows XP.

Рейтинг: **10**

X-SETUP PRO 6.6

Разработчик: X-Net ■ Язык: английский ■ Тип распространения: freeware ■ Сайт: www.x-setup.net

Отличная утилита с массой настроек и продуманным интерфейсом. Расширение функций программы осуществляется за счет плагинов, что является одновременно и плюсом, и минусом. Защита от неопытных пользователей, бесплатность и — отсутствие поддержки русского языка.

Рейтинг: **9**



ГИРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

В «Гироманский стандарт» входят программы, последние версии которых мы регулярно выкладываем на CD/DVD из номера в номер. Их подробное описание вы можете найти в разделе «CD-мания».

Активаторы Касперского, CnMax 4.0 и CnMax Rus 2.7, Dirty Little Helper, DirectX 9.0b, DivX 5.2, K-Lite Mega Codec Pack, 1033, RAD Video Tools 1.6c, WinRAR 3.40 Beta 2, GlobalMania, Magic Trainer Creator, Microsoft .NET, QuickTime 6.5, Winamp 5.0.3.

ФИЛОСОФИЯ ВИРУСОВ

“ДРЕВНЕЙШАЯ” ИСТОРИЯ

“Компьютерные вирусы — это первая вполне удачная попытка создать жизнь”.

Е. Касперский

Стоит компьютеру слегка захандрить, проявить необычную задумчивость, отказаться выполнять стандартные программы, как юзеры начинают пугаться, опасаться и нервно почесывать в затылке. Нет чтобы поговорить по душам, ласково погладить монитор, налить в системный блок чая с малиной — сразу зовут компьютерного доктора из соседнего подъезда или, хуже того, сами хватаются за отвертку. И вот, когда по всему полу разбросаны внутренности железного друга, когда жесткий диск уже

случайно упал в аквариум с рыбками, а притихшая младшая сестра строит из видеокарты домик для кукол, вдруг кто-нибудь спрашивает: “А ты антивирус-то запустил?” И (опять же, “вдруг”) выясняется, что юзер считает антивирусные программы вредными для компьютера, поскольку большую часть времени они бесполезно занимают драгоценную память, необходимую для игр. Что своим присутствием антивирусы снижают быстрдействие его благодородной машины на самые важные сотые доли процента. Что его жутко нервировало окошко с предложением обновить антивирусную базу... В общем, он давно и надежно удалил все подобные программы со своего харда. И после немой сцены все, начиная с приглашенного гуру и кончая восторженной младшей сестрой, в один голос объясняют юзеру, насколько он потропился с удалением. Ведь вирусы... Далее идет изложение собственноручно прочитанных присутствующими и, безусловно, единственно правильных объяснений, что же такое компьютерные вирусы.

Многолетнее участие в подобных сценах (и в качестве юзера, и в качестве доктора, и в качестве друга младшей сестры) убедило меня только в одном: чем громче говорит объясняющий, тем меньше его версия походит на правду. Тема эта очень сложна, запутанна и противоречива. Известные всему миру специалисты затрудняются даже дать точное определение вирусам! Что уж говорить о простых пользователях...

И все же, понимая все предстоящие сложности, мы решили дать вам собственное объяснение (естественно, самое правильное!). На протяжении нескольких журнальных номеров вы познакомитесь с образом жизни компьютерных паразитов. Будете свидетелями возникновения инфекции, ее распространения, порежете вместе с нами во внутренних органах особо опасных вирусных элементов.

И сегодня будет рассказ о “древнейшей” истории компьютерных вирусов, от Рождества Христова и до момента, когда враг, наконец, был назван собственным именем.

Небольшая настройка

История происхождения компьютерных вирусов запутанна. Чтобы настроить вас на нужный лад, сразу предупреждаю: мы считаем компьютерные вирусы рукотворными аналогами биологических (т.е. живых). В нашей “истории компьютерных вирусов” будут постоянно проводиться параллели и перпендикуляры между вирусами обычными и компьютерными. Не удивляйтесь.

Под такое своеобразное изложение придется дать собственное определение предмета: **Компьютерный вирус — это программная модель простейшего живого организма, развивающаяся в определенной среде с главной целью произвести на свет максимально возможное количество потомков и заполнить ими все доступное “жизненное” пространство.**

И все. Никакого упоминания о точном самодублировании, деструктивности, приспособляемости, разрешенности размножения и прочих легкооспариваемых вещах. Теперь углубляться в историю в поисках корней будет гораздо легче...

Наш костер в тумане светит

Начнем... со средних веков! Да-да. Именно это смутное время породило первых желающих создать живое из неживого и первые документальные подтверждения подобным опытам. А как же, ведь у экспериментаторов на руках был подлинный руководящий документ — Библия, где черным по белому объяснялось, каким образом человека лепили из глины... Поскольку в успехе описанного никто не сомневался, находились горячие головы, желающие повторить этот опыт. Вероятно, из

Рецепт Парацельса



Знаменитый основатель медицинской химии **Филипп Ауреол Теофраст Бомбаст фон Гогенгейм** (известный широкой публике как **Парацельс**

1493-1541 гг.) баловался созданием гомункулусов. Вот как он это описывает: “Возьми человеческую жидкость и оставь ее гнить сперва в запечатанной тыкве, потом в лошадином желудке сорок дней. Она начнет жить, двигаться и колыхаться, что легко заметить. То, что получилось, еще нисколько не похоже на человека, но прозрачно и без тела. Если же потом ежедневно втайне, осторожно и благоразумно питать его человеческой кровью и сохранять в продолжение сорока недель в постоянной равномерной теплоте в лошадином желудке, то произойдет настоящий живой ребенок, имеющий все члены, как дитя, родившееся от женщины, но только весьма маленького роста”. Как после такой теоретической заметки гражданин Парацельсу удалось умереть естественной смертью, а не на костре, история умалчивает.



чество спортивного интереса...

Представитель **Конгрегации святой канцелярии** и настоятель **Шталгаузенского монастыря** отец **Леонардус** (который впоследствии, по утверждениям писателя Гашека, открыл 51-ый элемент таблицы Менделеева — сурьму — и случайно отравил им своих послушников) стояли перед помостом, сооруженным на площади. В то время (а это был XVI век) инквизитор и настил с дровами появлялись в одном месте одновременно не для того, чтобы пожарить шашлык. Представители церкви и радостно-возбужденный народ, толпавшийся вокруг, собрались на аутодафе — праздник сожжения еретика на костре. Центральная фигура праздника, во избежание самовольной отлучки, была крепко-накрепко привязана по рукам и ногам к столбу. Эгоизм приговоренного был настолько велик, что, несмотря на очевидный смысл приготовлений, он все еще не терял надежды отложить церемонию и испортить собравшимся зрелище.

— Леонардус, ты же сам знаменитый алхимик, — совершенно неуместно продолжал он спор, возникший на разбирательстве дела. — Пойми, я уже на пороге открытия. Это должно сработать! Я проводил опыты, и мне удалось найти истинные компоненты состава: 128 капель крови 13-ти мучениц, пепел лишайника, сердце летучей мыши...

— Избавь меня от этого, — недовольно пробормотал монах.

— Но ведь это величайшее открытие! В результате манипуляций из обычных компонентов должно получиться совершенно новое живое существо — гомункулус! По виду оно напоминает маленького человека. Существо будет плодиться и размножаться! Оно будет

ЖИТЬ! Чем мои опыты хуже ваших поисков философского камня, отец Леонардус?!!

Монах молчал. Инквизитор подал знак, и костер запылал с четырех сторон. Толпа радостно охнула. Языки пламени пробежали по ногам осужденного. Вспыхнули волосы. Еретик наконец уловил, что время пить "Пепси" для него никогда не наступит, и дико закричал. Руки рванулись из пут, раздирая в кровь кожу. Тело забилось в отчаянных конвульсиях.

Инквизитор и монах отошли от костра по-прежнему.

— Он так и не понял... — покачал головой инквизитор. — Философский камень очень полезная вещь. Благодаря ему можно превращать свинец в золото на благо всем нам. А он захотел изготовить **ЖИВОЕ**, то есть стать подобным **БОГУ!** А это никак не возможно...

— Да, — задумчиво согласился отец Леонардус. — Еще неизвестно, что натворили бы эти гомункулусы, разбежавшись по округе!

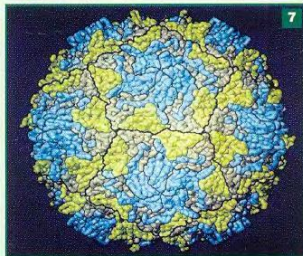
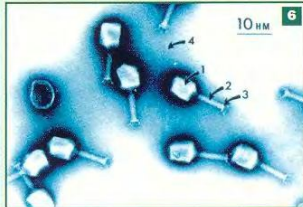
То ли на земном шаре отсутствуют подходящие сорта глины, то ли несовершенны были используемые технологии, но факт остается фактом: за весь отчетный период алхимикам не удалось произвести на свет ни одного даже дохленького человечка.

Трудами инквизиторов количество "горячих голов" регулярно сокращалось, и к началу 20-го столетия никто из серьезных ученых не помышлял об "изготовлении жизни вручную". Их внимание переключилось на более безопасные темы по изучению окружающего мира. Именно благодаря этому человечество впервые узнало о биологических вирусах.

Вначале было слово

Миллионы, а точнее, миллиарды лет ОНИ жили вокруг. Мутировали, приспосабливались, оттачивали способы борьбы за право быть. Их существование сеяло смерть. Если поднять из могил убитых ИМИ врагов, армия переплелет по количеству всех погибших во всех человеческих войнах, начиная с первого локального конфликта за обладание чужой женщиной. И несмотря на это, люди узнали про НИХ только в 1892 году, когда русский ботаник **Ивановский** столкнулся с удивительным фактом и пришел к не менее удивительным выводам...

Курил Дмитрий Иванович или нет, этого уже никто не помнит. Но по каким-то причинам его заинтересовала мозаичная болезнь листьев табака. От этой заразы они покрывались светлыми пятнами. Больные растения заражали здоровые. А поскольку в то



5 Электронная фотография одного вида органического вируса.

6 Схематичный рисунок колонии биологического вируса, сделанный с фотографии.

7 Модель органического вируса...

время считалось, что инфекционные болезни происходят от вредных бактерий, Ивановский решил задержать возбудителя. Причем буквально, с помощью тонкого специального фильтра, не пропускающего бактерий. Не тут-то было: успешно пройдя через фильтр, сок больных растений продолжал заражать здоровые. Напрашивался вывод — болезнь вызывали организмы намного меньше, чем самые маленькие бактерии. Только так они могли проскочить сквозь ячейки фильтра.

Это сейчас все очевидно, а тогда научному миру потребовалось несколько лет, чтобы принять результаты опытов. Шутка ли, существа, сравнимые по величине с крупными молекулами! И все же было доказано существование подобных возбудителей для других болезней — ящур, бешенства, желтой лихорадки... Препараты, приготовленные из зараженных тканей, несли в себе смертельный микродуг, хотя ничем существенно (по химическому составу) не отличались от здоровых и были очищены от всевозможных бактерий.

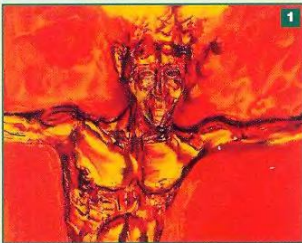
Хотя никто не видел врага в лицо (их невозможно увидеть в простой световой микроскоп), в 1899 году нидерландский микробиолог **Мартин Бейеринк** назвал эти организмы **вирусами**. Сие слово означало в перево-

1 Мученик науки...

2 Старинная гравюра "аутодафе с натуры".

3 Суровые времена для волюнтерцев...

4 И книжки тоже в огонь, чтобы никаких вопросов...





де с латыни "яд". Насколько он был не прав, поняли гораздо позже. Впрочем, слово прозвучало, а вирусам было абсолютно все равно, кто и как их назвал.

На три буквы

Все, что попытается найти связь в происхождении компьютерных вирусов и органических (до 1953 года), потерпит фиаско. Реальных связей просто не может быть, поскольку именно в этом году в международном научном журнале была напечатана статья **Джеймса Уотсона** и **Френсиса Крика** о строении ДНК (дезоксирибонуклеиновой кислоты). Как оказалось, молекулы ДНК содержат в себе закодированную информацию по строительству всех белков, из которых строятся тела всех живых организмов. Алфавит кода состоит всего лишь из четырех букв. "Слово" должно содержать только 3 буквы. Получается, что весь "словарный" запас ДНК может содержать только 64 трехбуквенных слова. В словаре используются только двадцать слов (они обозначают один из типов аминокислот). Из этих значимых слов формируется конечный продукт — "фразы" (различные белки организма).

Например, имеем 4 буквы: **К, А, М, О**. Тогда молекула ДНК могла бы выглядеть так: **МАК, АЛО, ЛАМ, ОЛА, КОК...** и так далее.

В каждой фразе-белке около 300 слов. В одной молекуле ДНК может быть записана информация о великом множестве белков. Не похожих друг на друга фраз получается огромное количество (в организме высокоразвитых животных — до 50 тыс. различных белков).

Пока одни ученые разбирались с информационным кодом, другие штурмовали строение вирусов. В 1956 году **Стенли** удалось разделить органический вирус на белок и нуклеиновую кислоту. Позже исследователь **Френкель-Конрат** установил, что выделенная из вирусов нуклеиновая кислота (кусочек кода, устроенного так же, как приведенная выше модель ДНК) способна сама по себе вызывать заболевание. Значит, болезни бешенства, детского паралича, чумы, оспы и многих других были "прописаны" именно там! Но механизм действия вирусов все еще остался загадкой.

Возвращение гомункулуса

В 50-е годы, когда биологи разбирали органические вирусы на части и не знали еще, зачем они нужны, компьютеры уже были. Только назывались предки современных РС — **ЭВМ** (электронно-вычислительные машины), занимали большую площадь (несколько этажей здания) и обладали скромными вычислительными возможностями (современный программируемый калькулятор намного круче). К этому времени Святая инквизиция доживала последние дни (официально распущена в 1965 году) и давно перестала следить за порядком в подлунном мире.

Мыслители, взбудораженные таким положением вещей, подняли головы и начали смотреть куда попало. Их взор опять обратился к давней запретной теме — моделированию жизни. О человеках никто уже не мечтал. Им хотелось понять, можно ли изготовить модель организма, которая будет развиваться без помощи со стороны создателей — сама по себе. Атаку начали не химики с биологами, а инженеры, физики и кибернетики, поскольку именно в их руках появился самый мощный со времен Архимеда рычаг для переворотов — ЭВМ. Гомункулус получил новое вполне научное название — "самодостаточный самовоспроизводящийся механизм".

В 1959 году в журнале **Scientific American** появилась статья **Л. Пенроуза** о самовоспроизводящихся механизмах. Она была не первой в своем роде. Но два попутных факта сыграли в истории особую роль. Во-первых, в статье кроме описания забавных механических конструкций была приведена математическая двухмерная модель "почти живого" механизма-автомата. Во-вторых, в этом научном журнале печатались передовые материалы по разным направлениям, в том числе по кибернетике, биологии, физике...

Как-то раз, покочив с любимым разделом по кибернетике из журнала **Scientific American**, некий господин **Шталь** решил ознакомиться с новостями из других областей науки и техники. Его страшно заинтересовала чисто теоретическая статья Пенроуза. Почему? Да потому что он имел прямой доступ к "рычагу", поскольку являлся оператором ЭВМ IBM 650. А любая вы-

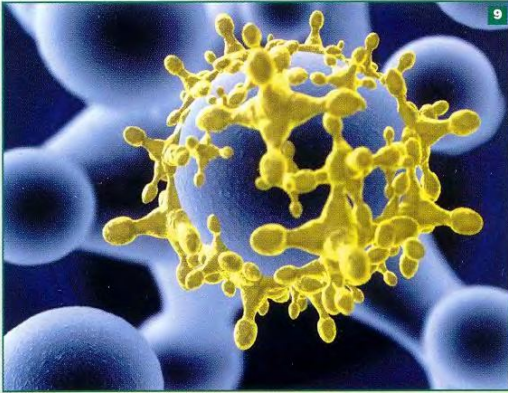
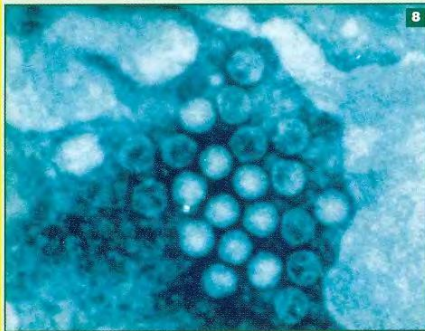
числительная машина обладает чудной особенностью — она позволяет проверить работоспособность модели без необходимости строить реальный прототип из настоящих материалов.

Сейчас модели самолетов, автомобилей, кораблей и ракет первоначально обрабатываются на компьютере. Это сохраняет массу сил, времени и средств. Вот и господин Шталь был изаблен от необходимости строить механизмы Пенроуза по-настоящему. Он мог просто запрограммировать сам процесс и посмотреть на результат. Чем он увлеченно и занялся. Через несколько месяцев описанное в статье было им здорово модернизировано. Жизнь запрограммированного гомункулуса (а во всем никакого не вируса) должна была протекать в постоянных поисках пищи. Кушало существо исключительно ненужные слова (состоящие из единичек). Если в течение некоторого количества ходов подходящая пища не попадалась, виртуальный гомункулус умирал от голода. Но если удавалось наполнить "желудок" определенным количеством съеденных слов, приходила пора размножения. Сам процесс протекал без половых излишеств, простым делением. Зато предусматривалась возможность мутаций. Правда, мутации были не совсем настоящие, случайные, а спланированные заранее. В одном случае могли появляться особи, которые были способны пожирать себе подобных (заниматься каннибализмом). В другом — мутанты теряли способность к размножению (становились бесплодными).

Поскольку один час работы на IBM 650 стоил огромных денег, которых у господина Шталя не было, перевод программы с бумаги в память компьютера представлял серьезную проблему. Провести эксперимент "по-тихому", ввести программу без посторонних в то время было невозможно. Каждое действие оператора отмечалось в специальном журнале и закреплялось личной подписью старшего смены. Однако господин Шталь так загорелся, что ему удалось зарезать собственным энтузиазмом руководство компании (владельца вычислительной машины). Само собой, боссы смотрели гораздо дальше рядового оператора ЭВМ. Им уже мерещились аршинные газетные заголовки: "*В компьютерах компании X обитает живое существо*", "*Франкенштейн на свободе!!!*". В общем, вод

8 Вирусные тела в клетке. Еще несколько минут, и клетка будет разрушена.

9 Компьютерная модель вирусных тел, атакующих клетку.





Пророчество Томпсона



Кен Томпсон
(Ken Thompson)
на вручении
в 1983 году премии
имени Тьюринга
(Американской
ассоциации
компьютерной
техники) закончил
свою речь следую-
щими словами:
"Нельзя доверять
программам, на-
писанным не вами

самими... Никакие исследования не защитят вас от использования ненадежного кода. По мере того как уровень языка, на котором написана программа, снижается, находить ошибки становится все труднее и труднее... А хорошо продуманную ошибку в микрокоде найти практически невозможно".

программы происходил при большом скоплении народа — фотокорреспонденты, многочисленные представители прессы, руководство в полном составе, спонсоры, спонсорши...

Сильно волнуясь, Шталь вложил последнюю перфокарту (программы тогда набирались прокалыванием дырочек на листах плотного картона, величиной с почтовый конверт) в приемник. И — свершилось! Существо обнаружил себя и немедленно приступило к первой части своего жизненного цикла — поиску пищи. Однако не успели затихнуть крики "УРА" (или "BAV"?), как произошло страшное... Гомункулус начал размножаться. И надо же такому случиться, что в первом же потомке сработали обе мутации сразу! Вероятность такого поворота событий была настолько низкой, что даже не принималась создателем в расчет... Но это произошло. На свет появился бесплодный голодный каннибал, который сразу сожрал папу (или маму?) и немедленно помер от голода, не оставив потомства.

Стоимость эксперимента была такой запредельной, что повторять попытку не стали. Да, в общем-то, и ни к чему. Первый факт рукотворного существа история науки зафиксировала.

Эволюция "Дарвина"

Эксперимент Шталя не остался незамеченным. Наиболее известным продолжением по созданию саморазвивающихся организмов (все еще не вирусом) была широко известная игра **Darwin**. Во многих учебниках и прочих книжках именно она обозначена первой подобной программой. Конечно, это не так, поскольку игра была написана сотрудниками фирмы **Bell Telephone Laboratories** (**Высоцким, Макилроем и Моррисом**) из США в августе 1961 года (а не в 1962, как часто указывается). То есть гораздо позже экспериментатора Шталя. Игра стала популярной в среде программистов.

Особенность игры в том, что в ней моделировалось поведение целой популяции гомункулусов в жестких условиях борьбы за существование с другими "расами". Смысл игры: несколько видов вели борьбу между собой за право захватить всю выделенную под игру память (этот участок памяти назывался ареной). При этом все остальные расы безжалостно уничтожались. Каждый из организмов, получив ход,

выбирал один из трех возможных вариантов действий: изучить ближайшие ячейки памяти в поисках "чужого", уничтожить обнаруженный организм другого вида, размножить себя на свободную ячейку памяти. Выигрывал тот, чьи существа уничтожали соперников без остатка.

Вторая особенность игры относится вовсе не к процессу битвы за выживание... Дело в том, что при первой публикации (до этого сведения передавались "из уст в уста") во втором номере журнала **Computer Recreations** за 1972 год прозвучало СЛОВО: "...Before decent search strategies evolved this simple hard-shelled **"VIRUS"** actually won a few rounds". Тем не менее вирусам ни по идеологическим, ни по практическим соображениям эти организмы не были. Само слово применялось только к "расе" Макилроя, и имелся в виду маленький размер его "особей" (они занимали всего лишь 15 ячеек памяти).

Игра была уготована долгая жизнь. Энтузиасты неоднократно переписывали код для новых операционных систем. В нее продолжают играть и сегодня! Желющие могут присоединиться к сообществу "дарвинистов" на сайте www.corewars.org. У игры сменилось название, теперь она называется **Core War**, и, естественно, она обзавелась свеженькой оболочкой. Неизменной осталась суть — борьба нескольких видов рукотворных существ за выживание.

Сами идея "гомункулусов" (программ, имитирующих сложные жизненные циклы и не сосредоточенных только на размножении) чуть было не умерла в следующем десятилетии, когда появились настоящие компьютерные вирусы. Но все-таки дожила до наших дней и успешно применяется... в компьютерных играх! Конечно, это в первую очередь **Creatures**, конечно, это **The Sims**, конечно, это множество RTS, в которых NPC живут своей жизнью — рождаются, питаются, что-то делают и даже умирают по своей воле, без участия игрока.

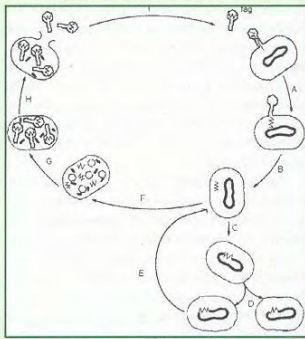
Что есть ЖИЗНЬ?

К моменту публикации описания игры **Darwin** (через 10 лет после выхода) в изучении органических вирусов произошел значительный прорыв. После изобретения электронного микроскопа "невидимых" врагов человечества можно было рассмотреть детально (насколько позволяло тогдашнее увеличение агрегата). Знаменитая "Биология" профессора Гарвардского университета **К. Вилли** выпуска 1968 года да пестрела четкими снимками различных биологических вирусов в самых выгодных ракурсах... Но в то же время возобновился давний спор — можно ли считать вирусы живыми организмами? Основания для этого были. Ведь многим биологам удалось получить... кристаллическую форму вирусов! Они выделяли носитель информации (нуклеиновую кислоту) и превращали его в кристаллы. Этот блестящий "порошок" мог лежать в сейфах годами и при этом сохранял способность вызывать болезни! Попадая в организм, кристаллы заражали клетки и порождали новые вирусы, как ни в чем не бывало... Представьте себе, как трудно было биологам. Это все равно что объявить живыми кристаллы соли или сахара. Они извораживались, как могли. Тот же Вилли сказал по этому

поводу знаменитую фразу: "Если честно признать самим себе, что нам, в сущности, надо решить вопрос не о том, **ЯВЛЯЮТСЯ** рассматриваемые формы (вирусы) живыми или неживыми, а лишь о том, **НАЗЫВАЕТСЯ** ли их живыми или неживыми, то проблема покажется значительно менее важной".

Биологов можно понять: их основополагающий принцип "живое рождается от живого" наглядно приказал "долго жить". Если вирусы — живые организмы, то приходилось признать, что живое может успешно превращаться в мертвый камень и из него возвращаться к исходному состоянию!

Программисты вряд ли бы увидели в этом проблему. С их точки зрения все выглядело бы очень просто. Если написана какая-то программа, скомпилирована и проверена на работоспособность, то что мешает записать ее код (а как вы помните, нуклеиновая кислота содержит код органического вируса), например, на листе бу-



■ Схема размножения вируса. Одинаково применима как к органическому, так и к компьютерному вирусам.

маги? Строки будут те же, но "работать" вне компьютера они не будут. Данные, сохраненные на жестком диске и записанные на бумаге, согласитесь, две большие разницы. После этого код может пролежать в сейфе сколько угодно. Достаточно достать его оттуда, ввести в компьютер с соответствующей операционной (иными словами, поместить в подходящую среду), нажать кнопку **Build**, и вуаля — программа заработала вновь!

Все это хорошо, да только встает вопрос... Если кристаллизованный вирус всего лишь кусок кода в неживом материале, то чем, по сути, отличаются от него данные на жестком диске?!

Первый пошел

К 70-м годам механизм "работы" органических вирусов был более-менее изучен (на примере бактериофагов — вирусов, поражающих бактерии). Научные журналы публиковали много популярных статей по этим вопросам. Оказалось, что вирус прикрепляется к внешней оболочке клетки, разрушает ферментом ее оболочку и вводит внутрь свой код в виде ДНК (или РНК). Дальше начинается самое интересное. Кусок кода вируса намного короче, чем код ДНК атакованной клетки или бактерии (там своего пара десятков "команд"). Этот короткий кусок ви-



```
loc_0_40:                                     ; CODE XMM-64
cld
xor     ax, ax
mov     sz, ax
assume nothing
mov     sd, 7C90h
scd
mov     al, 7C90h
push    cs
call    near ptr sub_0_E2
```

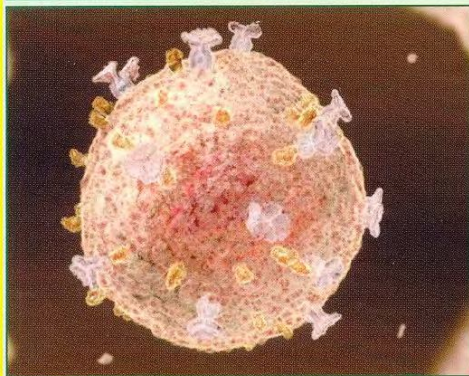
1970 год — в одной из первых компьютерных сетей (**APRANet**) обнаружен вирус **Creeper**. Помимо собственного размножения он выводил на экран пораженной машины надпись: *"I'M THE CREEPER ... CATCH ME IF YOU CAN"*. Был ли он первым вообще? Сомневаемся. Он был первым массовым, то есть по философии вирусов — удачным.

Как бы то ни было, но "древняя" история компьютерных вирусов на этом заканчивается и начинается самая что ни на есть "новейшая"

□ □ □

О том, кого, где и за что ловили с начала 80-х и до наших дней, мы с вами и поговорим в одном из ближайших выпусков "Антихакера". ■

■ Фотография криосреза вирусных частиц в тоннельном микроскопе. Несколько молекул белка. Компьютерные вирусы — несколько строчек кода.



INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ

E-MAIL: RUBRIK: INTERNET@IGROMANIA.RU



Господа и дамы, с наступившей вас осенью! Все в этом мире рано или поздно возвращается на круги своя. Ученые называют это "циклической эволюцией". Большое повторяет себя в малом. Ученые называют это "теорией фракталов". С учеными не посмотришь. Взять хотя бы интернет. Да, появляются новые технологии, Мировая Паутина растет, появляются новые способы доступа к Сети. Но, по сути, перед нами все тот же старый добрый инет, каким он был и год, и пять лет назад. Впрочем, рядовой пользователь подобной закономерности решительно не замечает и требует скорейшего развития, пускай, по сути, ничего нового не появится. Но... дайте нам побольше полигонов на душу монстронаселения, предоставьте заоблачные FPS, выньте да положите дополнительные мегабайты в секунду. А разработчикам что? Они кладут! Впрочем, кто сказал, что экстенсивный путь развития — это плохо? Иногда куда как хорошо. Потому внимательно читайте материал Владимира Болина "СТРИМительный ADSL", где детально рассказывается о том, как поменять диалог на скоростное ADSL-соединение. Эра модемного коннекта уходит в прошлое и в России, на смену приходит дешевый и быстрый ADSL.

Мы завершаем публикацию материалов о создании сайта на движке PHP Nuke — читайте последнюю статью цикла "Двигатель сетевого прогресса". В следующем номере будет опубликован развернутый FAQ на основе присланных вами вопросов. Также не пропустите интереснейший материал Марины Орловой "Цена игры", рассказывающий о том, кто, как и сколько зарабатывает на онлайн-овых играх.

И не забывайте, что мы ждем обратной связи от вас не только на нашем форуме, но и напрямую, по почте. Пишите на e-mail рубрики и непосредственно на мой почтовый ящик — MakarenkoFF@igromania.ru. Предлагайте, советуйте, рекомендуйте. Помните, что темы для многих статей исходят именно от вас...

Алексей Макаренков

Теория опасений

То, что спам уже всех достал, это еще мягко сказано. На какие только ухищрения не идут спамеры, чтобы заполнить адреса потенциальных "клиентов". И ведь получают и шлют свою, так сказать, корреспонденцию тоннами. Доказательств того, что размах спам-индустрии достиг небывалых высот, множество. Простой пользователь уже не столько боится подцепить на винчестер опасный вирус, сколько опасается "засветить" свой почтовый на каком-нибудь спам-сервере. И вот совсем недавно мы получили еще одно доказательство того, что юзеры боятся спама как огня. По данным аналитического отдела компании Jupiter, еще в прошлом году покупатели виртуальных магазинов больше всего опасались того, что кто-то похитит их номер кредитки. Оно и понятно — деньги тут же всплывут в карман злоумышленника. И этого боялись больше половины покупателей всевозможных e-shops. А что же в этом году? А в этом — опасаются потерять номер кредитки всего лишь двадцать процентов посетителей виртуальных магазинов. Тридцать процентов беспокоятся о том, что заказанный товар им просто не доставят. И ровно половина трясется над тем, что их почтовый ящик станет достоянием спам-общественности...

Похоже, не читают покупатели e-шопов рубрику "Антихакер" нашего журнала. Иначе боялись бы совсем другого.

Два года — не срок

Обычно хакеров ловят, что называется, по горячим следам. Нашли сетевой хулиган, забрался на "не тот" компьютер. Тут уж, спецслужбы, — не зевай, быстренько отслеживай и, если повезет, хватай супостата за шкирку. Ну а если не повезет, то прости-прощай, уважаемый хакер, до следующего раза. Случаев, что-

бы хакера арестовывали через два-три месяца после взлома, — по пальцам пересчитать. А так, чтобы через полгода, например, или год, — и вовсе не было такого.

А вот некто товарищ Роберт Литтл — уроженец США, отпраздновав свое восемнадцатилетие, приняв на неорденоносную еще грудь бутылочку пива, от нечего делать взял да и взломал несколько правительственных компьютеров, подключенных к Мировой Паутине. Дело было в далеком 2002 году. Взломал и пошел пить себе пиво дальше. И пил его спокойно два года. А совсем недавно — летом 2004-го года

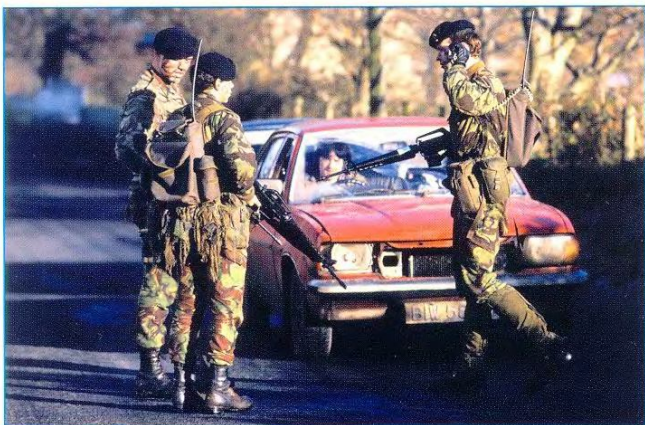
— тоже сидел, потягивал "Бутвайзер", услышал звонок в дверь, ничего не подозревая, открыл. И увидел на пороге сотрудников известной организации в штатском, которые незамедлительно зачитали Роберту его права, посадили в автомобиль с тонированными стеклами и препроводили Литтла в камеру предварительного заключения, до начала судебного разбирательства. И теперь товарищу Литтлу грозит без малого десять лет тюрьмы и 250 000\$ штрафа за нанесенный государству два года назад ущерб.

Забавный прецедент. Интересен он еще и тем, что законы в то время, когда товарищ Литтл ломал правительственные компьютеры, были несколько другими. Более мягкими по отношению к хакерам. А осудили Роберта по ныне действующим, куда более суровым законам. Вот такая несправедливость.

Google атакует

Google, похоже, избрал себе новую форму существования — тяжбу-судебную. Не было месяца, да что там месяца — недели, чтобы на компанию не подали в суд, не обвинили бы в какой-нибудь подлости или противозаконном деянии. То обвиняют в возрастной дискриминации, то в монополизме, то вовсе в плагиате... До недавних пор Google активно защищались. Чаще успешно. Но любому мало-мальски грамотному полководцу известно, что лучшая форма защиты — нападение. И Google сами все чаще стали подавать в суд на различные компании и владельцев сайтов, которые ущемляют их права. Не так давно "Гуглу" удалось отсудить в свою пользу несколько доменов, названия которых были слишком уж похожи на Google.Com. Сначала (еще зимой этого года) в цепкие лапы компании попал отечественный поисковик Google.Ru, а позже в гугл-сети забилась порталы Googlesex.Com и Google.Biz.





В прошлом месяце Google не сдали рубежей, а напротив, продолжили наступление. На сей раз под обстрел попал торговый сайт **Froogles**, название которого сильно напоминает **Froogle** — торговый поисковик "Гугла". Впрочем, в данном случае гугловцам еще рано праздновать победу. Разбиратели из ICANN (организации, отвечающей за присвоение доменных имен в Сети) выяснили, что **Ричард Вульф** — владелец портала **Froogles** — зарегистрировал его раньше, чем гугловцы зарегистрировали свой **Froogle**. Так что теперь еще вопрос, кто окажется виноватым.

Защита по-олимпийски

Взлом Пентагона, атака на сервера крупнейшего европейского банка, проникновение в секретные файлы NASA — все это суега сует. Проходили, было, знаем. И денег на защиту соответствующих серверов больше, конечно, выделяют, но не намного. А вот Олимпийские игры — это уже не Пентагон и даже не NASA. Тут размах покрупнее будет. Ведь весь мир будет смотреть (а когда вы читаете эти строки, уже посмотрел) на соревнования олимпийцев. И тут нельзя ни в грязь лицом, ни в воздух пальцем. Все должно быть по взрослому — без сучка, без задоринки. И организаторы стараются. Греция на обеспечение безопасности Олимпиады выделила ни много ни мало 650 000 000 евро. И из них чуть ли не треть потрачена на безопасность сетевую. Чтобы все сервера работали без сбоев. Чтобы и баба Дуня в Магадане, и мама Полли в Неваде, и даже старик Хулио в бразильской провинции могли без проблем подключиться по своим диалогам и ADSL-ам и в режиме реального времени наблюдать за происходящим в солнечных Афинах.

Если вдруг денег окажется недостаточно и организаторам не удастся обеспечить полную безопасность, мы обязательно сообщим вам об этом в следующем номере журнала.



"Курошлеп" в реале

Подключенные к интернету видеокамеры уже давно помогают полицейским в различных странах задерживать злоумышленников. То вора, грабящего магазин, застают за "работой", то хулигана мордой к стенке поставят, вовремя выехав на место преступления, а то и вовсе насильника со спущенными штанами в участок доставят, чтоб впредь не проказил. Но недавно состоялось прямо-таки уникальное, редчайшее задержание. В США были задержаны работники птицефабрики по подозрению в акте геноцида по отношению к братьям нашим пернатым — курам. На одной из веб-камер работники правоохранительных органов неожиданно углядели, как фермеры, мягко говоря, не бережно обращаются со своими подопечными. Пинают их грязными сапогами. Неадекватно хватают за лапы, так что бедные курочки истошно кудахчут. Швыряют птиц о стены. В общем, творят непотребство почище, чем в "Мурхуне" ("Курошлеп"). Законники удивились и арестовали фермеров до выяснения обстоятельств дела. И хотя сами куры, как потерпевшие, ничего в суде сказать не смогут, за них красноречиво высказался видеозапись, сделанные через Мировую Паутину.

Авторское право — в массы!

С интернет-пиратством борются по всему миру. Пускай медленно, но и у нас в отечестве идет борьба с флибустьерами виртуальности. В частности, двадцатого июля сего года была принята очередная поправка к закону об авторском праве (Статья 19, пункт 2). В ней говорится следующее:

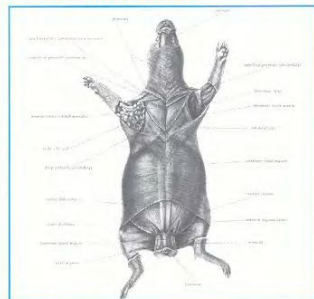
"При этом экземпляры произведений, выраженных в цифровой форме, в том числе экземпляры произведений, предоставляемых в порядке взаимного использования библиотечных ресурсов, могут предоставляться во временное безвозмездное пользование только в помещениях библиотек при условии исключения возможности создать копии этих произведений в цифровой форме".

Иными словами, существующие сетевые библиотеки отныне противозаконны. А если они хотят продолжить свое существование, то должны сделать все, чтобы "исключить возможность создать копии произведений в цифровой форме". Вы себе представляете, как можно исключить копирование какого-либо текстового файла в интернете? Как минимум — предельно

сложно. Как максимум — невозможно. То есть для простых пользователей, конечно, сгодятся и простые сайтовые запреты на копипасты, но что сможет остановить продвинутого юзера? Вот и получается, что либо срочно нужно что-то придумать, либо закрываться. Но уже сейчас одно можно сказать точно: практически все виртуальные библиотеки в скором времени будут показывать все книжки из своей коллекции только в режиме онлайн. Никакого скачивания текстовых файлов к себе на винчестер. Кстати, по этому же закону правонарушением является оцифровка музыки в MP3 и другие форматы, сканирование книг, картин, фотографий. Даже для личного пользования.

Что интересно, по заявлению некоторых экспертов принятая поправка, скажем так, не совсем конституционна. Дело в том, что если следовать ей, то уже просто будучи обладателем компьютера, вы совершаете правонарушение. Ведь с помощью компьютера вы можете совершить преступление, описанное в Статье 19. Неувязочка получается. Посмотрим, что будет дальше. Поправка, безусловно, правильная и направлена на борьбу с пиратством, но будет ли она работать и не вызовет ли серию "безумных" судебных разбирательств, вызванных двояким толкованием поправки?

Анатомия спама



В те далекие времена, когда интернет еще не знал массовой почтовой рассылки, а простой пользователь не начинал агитировать и не впадал в кому, только засыпав слово "спам", когда спама было совсем мало (1-2% от всех почтовых сообщений)... тогда среди спама преобладали порноспам, сообщения с рекламой различных XXX-порталов и с информацией о предоставлении услуг интимного характера. Интернет рос, спам рос вместе с интернетом, но на протяжении многих лет, вплоть до 2002 года, в спама по-прежнему было много порно. Значительно больше 50%. К 2003 году ситуация в корне изменилась. То ли среди пользователей стало меньше охотников до бесплатной виртуальной "клубнички", то ли спамеры поменяли приоритеты, но факт остается фактом — на первые позиции выдвинулась реклама различных пищевых добавок. К тому моменту совершенно законных препаратов, не нужных, впрочем, подавляющему большинству юзеров. Но уже к началу этого года в спама стала преобладать реклама запрещенных законом средств. В частности, различных фармацевтических пищевых добавок, содержащих анаболики и даже антидепрессанты (используемые в психиатрии, но никак не в пищевой промышленности).

Пожоже, скоро через спам-рассылки нам будут предлагать наркотики, а там, глядишь, и до оружия дело дойдет. ■

СТРИМительный ADSL

ВЫСОКОСКОРОСТНОЙ ДОСТУП К ИНТЕРНЕТУ ПО ТАРИФНОЙ ЛИНЕЙКЕ СТРИМ ОТ "ТОЧКА РУ"



Радость высокоскоростного доступа к интернету может оценить в полной мере только тот, кто пытался "играть" по диалогу средней паршивости в онлайн-игры. Когда ползаешь по игровому миру со скоростью ушибленной черепахи и вокруг тебя что-то происходит, но ты никак не можешь понять, что, поскольку успеваешь вовремя только к месту распався, — трудно даже наслаждаться окружающими красотами. Изображение на экране то и дело рассыпается последовательностью далеко не всегда последовательных кадров.

Любому неопытному, но владеющему выделенной геймер способностям побить в онлайн неслучайного "отца", сидящего на модеме. Поскольку в самый неподходящий момент битвы телефонная связь запросто может выкинуть какой-нибудь фортель. Диссонанс и лаг — основные акционеры общества с бесконечно ограниченной ответственностью за качество удовольствия от игры в онлайн под названием "Коммутируемый доступ".

Геймеров, не подключаемых к интернету, можно назвать игроками офлайн. Подключенных с высокоскоростным доступом — игроками онлайн. Модемщики — нечто среднее. Они как бы подключены и как бы могут поправить положение поиграв в "Сферы", Lineage: Dark Conquest или Star Wars Galaxies, но кайф будет много ниже среднего.

Единственный плюс диалала — дешевизна. Но его недостатки превращают любую игру в дешевое удовольствие сомнительного толка. Рост группировки российских онлайн-геймеров сдерживает не самый высокий уровень жизни в нашей стране. Вот если бы цены на высокие скорости стали доступнее, если бы поставщики услуг придумали щадящие геймерские тарифы... Именно в этом направлении отмечено движение. В феврале этого года МГТС и "МТУ-Интел" предложили суперпривлекательный тариф "СТРИМ" по широкополосному доступу. Да еще и организовали игровой портал www.games.mgts.ru для желающих размять кости противникам в Counter-Strike, "Ин-2. Штурмовик", Wizards World и Ultima Online. Поскольку все это похоже на прелесть бесплатного сыра, мы решили узнать о СТРИМе подробности.

ADSL и с чем его едят

Что скрывается за аббревиатурой ADSL, довольно подробно рассматривалось в нашем журнале совсем недавно (см. статью "Выход в Сеть: Обзор способов подключения к интернету" в июньском номере "Игромании" за этот год). Но может быть, что-то по недоразумению пропустил этот замечательный материал. Напомним основные моменты. Итак, говоря высокотехническим языком, ADSL — это технология асимметричной передачи цифровых данных по абонентским линиям при помощи частотного разделения каналов. Используются скрытые резервы медного провода са-

мой телефонной линии.

Поскольку для нормальной передачи разговорной речи достаточно полосы в 4 кГц, на эту величину ориентировались разработчики телефонных станций. Но сама линия способна перенести без ущерба для себя полосу в 1 МГц. И значит, есть возможность разогнаться на ней до скоростей с приставкой "мега". Этим и воспользовались изобретатели. Грубо говоря, им удалось организовать передачу в одной линии в двух диапазонах — низкочастотном, куда "упаковать" голосовую передачу, и высокочастотном, где комфортно разместились 247 отдельных каналов с такой же пропускной способностью.

Перемножьте 247 на 4, и вы получите тот самый "почти мегагерц". Зачем человеку столько каналов, когда до этого он спокойно обходился одним? Ведь каждый канал — все равно что новая телефонная линия, проведенная к вам в квартиру. Одни обслуживают входящий поток данных, другие — исходящий. Причем из этого многоканального множества система мониторинга выбирает для работы каналы с наилучшими характеристиками на данный момент.

Конечно, самим абонентам по большей части глубоко симметрично, какой технологией они пользуются во время онлайн-игр. Главное, чтобы она обеспечивала достаточную скорость соединения и не страдала острым недражением коннекта. В этом плане ADSL всем хорош. Заявленная скорость — 7,5 Мбит/с (заметьте — по телефонной линии!). Никакого дополнительного кабеля. Более того, после соединения с интернетом телефон продолжает функционировать как ни в чем не бывало! Вы можете спокойно продолжать резаться в Counter-Strike в тот момент, когда маме срочно требуется навести справки о последних сводках с семейных фронтов своих подруг. Больше никаких

криков "Сережа, освободи телефон, у меня важный звонок!" Мамин/папин/жены/мужа разговор и данные о продвижении вашего альтер-эго в игровом мире разделены в частотном пространстве на N-е количество килогерц и не мешают друг другу, даже передаваясь по линии одновременно. Выглядит — очень аппетитно.

Вкус СТРИМа

И вот такое привлекательное ADSL-блюдо в виде линейки новых тарифных планов СТРИМ предлагает для обладателей московских телефонных номеров проект "Точка Ру". За почти символические 30 долларов абонентской платы под седлом у счастливыхчиков, подключившихся по тарифу СТРИМ-СТАНДАРТ, забьет копытами индивидуальный скоростной канал постоянного доступа к интернету. Никаких дозвонив — включил компьютер, и ты уже в Сети! В эту скромную сумму входит 1 Гб оплаченного входящего трафика, динамический IP-адрес, один почтовый ящик и круглосуточная скорая техническая помощь. Правда, для начала нужно подключиться. Это тоже стоит денег.

Самое подключение обойдется в 50 уже упоминавшихся долларов, но, кроме того, необходимо запастись дополнительным оборудованием. В первую очередь понадобится новый модем, обученный работе с ADSL. Необходимые для подключения комплекты имеются в точках продаж "МТУ-Интел". Тут есть несколько вариантов. Можно использовать комплекты, работающие через сетевую карту Ethernet (например Zyxel OMNI ADSL LAN EE, стоимость \$149), или через интерфейс USB (Zyxel OMNI ADSL USB EE, \$99). Получаем не такую уж маленькую сумму от 150 до 200 долларов. Утешает то, что это единовременное вложение в скоростной доступ к интернет-раю.

Потом надо будет только платить вовремя абонентскую плату (сравнимую с диалал по стоимости, но за куда более качественное соединение) да следить, чтобы не было перерасхода оплаченного гигабайта (все, что накапливает сверху этого количества, оплачивается отдельно по цене \$0,03 за Мб). От вас требуется только не спаренная телефонная линия, обслуживаемая МГТС, и компьютер с процессором не ниже 200MHz и оперативной памятью 64 Мб да установленная на нем система Windows.

Все это выглядит довольно нереально заманчиво, что мозг лихорадочно ищет во всем этом привычного подвоха, но так ничего и не находит...

Поэтому мы решили узнать подробности из первых рук, которые принадлежит заместителю генерального директора компании "МТУ-Интел" — Захарову Николаю Викторовичу.

Вкусен ли сырок?

Аудитория наших читателей — это, в основном, молодые люди, увлекающиеся компьютерными играми. Так получается, что для этой категории граждан самым болезненным местом яв-

1 Революция в интернете, кажется, действительно на подходе!

2 Оборудование для подключения предлагает при подключении.

1 **МГТС** МГТС - это интернет-канал

РЕВОЛЮЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

Скорость передачи данных до 7,5 Мбит/с

Абонентская плата **\$30** в месяц

1 Гб трафика

ВСЕГДА СВОБОДЕН

2 **Оборудование**

Абонентская плата **\$149** в месяц

Абонентская плата **\$99** в месяц

Абонентская плата **\$149** в месяц

Абонентская плата **\$99** в месяц



Николай Викторович
Захаров

ляется количество денежных средств, а именно — их отсутствие в желаемых объемах, которые они могут "с чистой совестью" потратить на интернет... С другой стороны, интернет для них — вещь практически жизненно необходимая.

В такой ситуации мелкая рыба ищет, где глубже, а стесненные в материальном положении — где дешевле. Однако давно известно, самый дешевый сыр — далеко не всегда самый вкусный... Качество современной связи, хоть и уплывает в цене, а не в качестве, и в упущенных временами на отдельно взятых участках и в отдельно взятые моменты, но уже не может удовлетворить постоянно растущие запросы игровой общности. Демо-версии свежих игр последнего поколения давно перешагнули "психологический" рубеж в 100 Мб. Возможность полноценно удовлетворять свои потребности, не выходя из дома, без прокладки отдельного кабеля, подоспела как раз вовремя. С появлением СТРИМА для многих появился свет в конце туннеля. Но насколько достоверны сведения о возможностях технологии?

"Играния" (ИИ): Технология ADSL появилась не вчера. Почему же только сегодня она становится все более популярной? Есть ли какая-то доля правды в утверждении, что она реально позволяет добиться от медленной аналоговой телефонной линии цифровых скоростей?

Николай Викторович Захаров (НВ): В общем, технология ADSL появилась не так давно и начала активно продвигаться в 1998-99 году. Очевидно, что сходу охватить массовый проект с подключением сотен тысяч пользователей ни МГТС, ни "МТУ-Интел" были не в состоянии. Для этого требовались более серьезные финансовые вложения. Поэтому мы использовали двухэтапную модель — сначала вывод услуги на корпоративный рынок с реинвестициями прибыли в дальнейшее развитие проекта и подготовку выхода на массовый рынок частных абонентов. Девятого февраля этого года мы предложили адекватные цены частным лицам. Да уж, цены и вправду более чем адекватные!

[И]: Можете ли вы выделить основные преимущества (и недостатки, если они есть) ADSL перед другими способами подключения к интернету? Насколько я понимаю, основным конкурентом можно считать домашние сети?

[НВ]: В домашней сети два критических фактора, влияющих на скорость работы конечного пользователя: это пропускная способность магистральной сети и локальной сети. Поскольку в локальной сети трафик, чаще всего, бесплатный, то она оказывается перегруженной, особенно в пиковые часы, и скорость падает. В ADSL на скорость доступа оказывает влияние только магистральная сеть.

Вандализм и кража оборудования — бич домашних сетей. Кроме того, поскольку в большинстве домашних сетей дома соединяются "воздушными", серьезную угрозу представляют грозы, из-за которых выходит сетевое оборудование, а подчас и пользовательские компьютеры. Для ADSL потенциальную угрозу представляет только ковш экскаватора, но та-

кие случаи крайне редки.

Предсказуемость провайдера — еще одно существенное, хотя и не относящееся к технологическим различиям, между домашними сетями и ADSL. Вероятность того, что в условиях жесткой конкуренции выживут все провайдеры домашних сетей, невелика, и, скорее всего, повторится история коммутируемого доступа, где ливиную долю рынка занимают 3-4 провайдера.

Основное преимущество домашних сетей перед СТРИМом — это бесплатные ресурсы: файл-серверы, видеотеки, музыкальные архивы, внутренний трафик. "МТУ-Интел" вполне может сделать то же самое, только не в масштабах дома или микрорайона, а в масштабах всей Москвы. Первый шаг мы уже сделали — на лето трафик к нашим игровым серверам тарифицироваться не будет. Что касается других сервисов — там есть проблемы с авторскими правами, и если домашние сети могут себе позволить заниматься пиратством, то для "МТУ-Интел" это путь неперспективный.

[И]: Во сколько обойдется подключение? Какое оборудование надо будет покупать? Сколько времени пройдет с момента подачи заявления до первого выхода в Сеть на новом скоростном "коне" (в лучшем и худшем случае)? Какие причины могут поставить крест на мечтах об ADSL для несчастливого? Ходили слухи, что вы не подключали жителей пятиэтажек, если в ней не находилось 10 желающих подключиться. В них есть доля правды?

[НВ]: 99 долларов стоит оборудование (ADSL-модем, сплиттер, комплект проводов и драйверы), 50 долларов — плата за подключение к Сети. Мы считаем время с момента оплаты до выхода в Сеть. В большинстве случаев мы укладываемся в 5 рабочих дней. Случаи превышения сроков нечасты, но пока бывают. Крест на индивидуальном канале может поставить спаренная линия, уплотненная линия или плохая (например, очень длинная) линия. Таковых по статистике 10-15%.

Слухи ходили, но они имеют отношение не к ADSL, а к нашим домашним сетям. Мы можем установить СТРИМ в любой московский дом и любую квартиру, где есть телефонная линия МГТС.

Всего 5 дней, и счастье близко! Обидно только, что придется менять свой обычный модем.

[И]: А если у желающих уже есть последняя модель обычного модема, то нельзя ли его доработать таким образом, чтобы он смог работать по новой технологии? Например, ZyXEL OMNI USB и ZyXEL OMNI ADSL USB, во всяком случае по названиям, очень похожи.

[НВ]: Считайте, что фирма ZyXel уже доработала свою старую модель.

[И]: Количество сплиттеров должно соответствовать количеству телефонных аппаратов в квартире или достаточно одного из них, стоящего первым после модема? То же самое касается микрофильтров?

[НВ]: Есть разница между сплиттером и микрофильтром. Если сплиттер поставить на входе, то можно сразу разделить линию на телефонную (с отфильтрованной нижней частотой) и интернетовскую. Тогда аппараты подключаются без микрофильтров. Можно поставить ADSL-модем на телефонную линию, но тогда подключение аппаратов нужно делать через микрофильтры.

Одной из существенных прелестей доступа по ADSL является его высокая скорость.

[И]: Меняется ли скорость у абонентов (и в каких пределах) по сравнению с заявленной? От чего это зависит?

[НВ]: Как правило, скорость зависит от линии. Если уж она выдает 5 Мбит/с, то скорость остается стабильной.

5 Мбит/с, конечно, не 7,5, но ведь и не 56 Кб (в большинстве случаев чисто теоретические). Неужели декадно-шаговые убийцы коннекта — древние телефонные станции — не вносят свою лепту?

[И]: Камень, под который диалог не "бежит", всегда были старинные памятники технической мысли 30-х годов — городские АТС. Насколько эта проблема актуальна для технологии ADSL?

[НВ]: Работоспособность ADSL зависит только от состояния медного провода, а тип АТС значения не имеет.

[И]: Что входит в оплачиваемый трафик? Есть ли какие-нибудь "бонусы" или наоборот — "штрафы"?

[НВ]: Любая скачанная информация оплачивается. Летом будет бесплатный трафик к нашим игровым серверам. А если сегодня пользователь предполагает, что длительное время он не будет пользоваться интернетом, — он может "заморозить" свой канал на срок от 1 до 3 месяцев. Стоимость — 10 долларов в месяц.

Кстати говоря, с 1 июня заработал игровой портал, о котором я говорил выше. Было бы бесовенно с нашей стороны рассказывать о радужном настоящем москвичей и не вспомнить о геймерах остальной России... Да, им приходится пока только облизываться. Но как долго?

[И]: Как вы видите дальнейшее развитие технологии ADSL? По вашим прогнозам, станет ли она "убийцей диалогов"? Не окажутся ли подключаемые счастливицы жителей только Питера и Москвы?

[НВ]: ADSL серьезно подвинет позиции диалогов уже в ближайшем будущем. По данным западной прессы уже сегодня количество пользователей широкополосного доступа превышает число пользователей коммутируемого доступа.

Проекты ADSL, кабельного ТВ и прочие развиваются не только в столицах. По нашим данным, как минимум в 20 крупных городах есть аналогичные проекты.

Так может быть, и в вашем городе уже можно подключаться к ADSL? Звоните на телефонную станцию и узнавайте подробности. Может, для вас уже кончилось трудное время диалога, и наступают совсем другие времена?

■ ■ ■

Широкополосная и высокоскоростная поступь прогресса наконец-то добралась и до нашего "медвежьего угла". Теперь геймерам станет доступно удовольствие — попробовать в деле многомегабитные продукты индустрии компьютерных игр вместо того, чтобы привычно "сосать лапу". И дело даже не в этом... Для отдельно взятых богатеньких Буратино скоростная работа в интернете далеко не новость, а рядовые будни. Но широкополосный доступ по ADSL делает это удовольствие широкодоступным для геймеров среднего достатка. То, о чем так долго предупреждали специалисты, — свершилось! Цена скаченного мегабайта по высокоскоростному каналу вплотную приближается к привычным ценам коммутируемого доступа. Если так пойдет и дальше, то в скором времени Россию ожидает бум онлайн-игр, поскольку появится наконец возможность в них поиграть. ■



СОЗДАЕМ "КРУТОЙ" САЙТ ЧАСТЬ 3 НА ДВИЖКЕ PHP NUKE ДВИГАТЕЛЬ СЕТЕВОГО ПРОГРЕССА

Всего два номера назад мы с вами начинали строительство "продвинутого" сайта на популярном сетевом движке. Теперь пришло время для заключительной статьи. Те, кто прилежно штурмовал вместе с нами выходы **PHP-Nuke**, наверняка уже имеют в интернете рабочую версию сайта. Что-нибудь вроде *имя сайта.что_то.ru*. За это время сайт, вероятно, неоднократно менялся — обростал страницами, хорошел новыми версиями дизайна. По самым скромным ожиданиям, ваш сайт уже имеет 10-20 уникальных посетителей в день. Увеличить их количество можно разными способами. Об этом мы неоднократно рассказывали на страницах журнала. Да и

любая поисковая система выдаст тысячи страниц по сочетанию "раскрутка сайта". Сложнее выполнить другую задачу — удержать посетителей. Чтобы они не только однажды зашли к вам на огонек, но и регулярно возвращались обратно. Поэтому сайт нужно совершенствовать. Сегодня мы займемся дальнейшей отточкой: обновим движок (за прошедшие месяцы вышел новый релиз), изменим цветовое оформление форума, научимся устанавливать новые модули. Применим полученные знания на практике, добавив несколько удобных модулей.

Новое платье для короля

Эволюция любого программного обеспечения заключается в расширении его возможностей и избавлении от возможных ошибок (во всяком случае, так должно быть). Web-программы не исключение. Не успели мы рассказать вам о движке **PHP-Nuke**, как вышла его новая версия под номером **7.3**. К счастью, кардинальных отличий в процессе построения сайтов нет. Все, что вы уже успели прочитать в предыдущих статьях, имеет силу. Ничего переделывать и перестраивать не нужно. Процедура обновления максимально упрощена. Вам всего лишь необходимо загрузить новые файлы на сервер и конвертировать базу данных (далее БД). Процедура несложная.

Устанавливайте дистрибутив **PHP-Nuke** с нашего **CD/DVD** или качаете его с уже известного вам (по предыдущим статьям) сайта www.rus-phpnuke.com.

Прежде всего создадим "точку отката" нашей базы данных (на случай чрезвычайных обстоятельств). Для этого перейдем в контрольную панель (далее КП) сайта и нажмем по значку **Сохранить БД**. В стандартном окне сохранения указываем имя файла отката БД и запоминаем его местонахождение. Теперь нам предстоит скопировать обновленные файлы. Откроем архив с дистрибутивом **Nuke** и скопируем файлы из папки **html** в корень сайта. Если вы четко следовали всем указаниям, которые мы давали ранее, то на вашем локальном сервере эта папка будет находиться по адресу **C:\WebServers\home\name.igromania.ru\www**. Перед копированием стоит просмотреть еще раз содержимое файла **config.php**. Как вы помните, там хранятся основные настройки сайта, такие как имя пользователя БД, пароль доступа к БД и др. Сам файл находится в корне сайта. После загрузки файлов отрегулируем, если это необходимо, содержание файла **config.php**. Далее нам нужно обновить БД сайта. Чтобы это продвигать, загрузим три файла из директории **updates\7.x** дистрибутива: **upgrade70-71.php**, **upgrade71-72.php**, **upgrade72-73.php**.

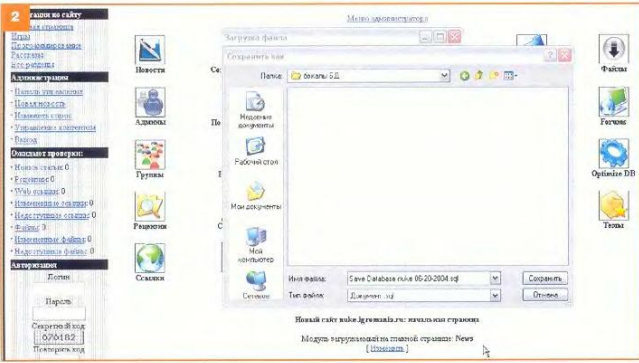
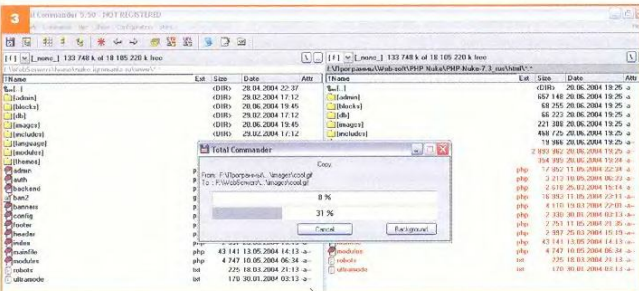
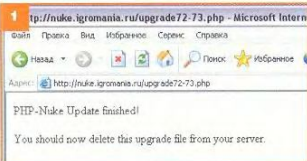
Почередно загрузим их на выполнение, набрав в строке браузера, например, <http://nuke.igromania.ru/upgrade70-71.php>. По завершении процесса система выводит на любой запрос однообразные сообщения: "**PHP-Nuke Update finished! You should now delete this upgrade file from your server.**" Успокойте ее, последним советом и удалим с сервера вышеупомянутые файлы. Вот так, легко и просто, меняется сетевой двигатель! Сайт уже стал лучше, хотя на данный момент никаких видимых изменений не наблюдается.

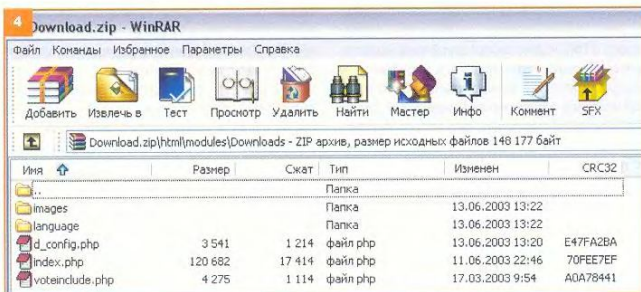
Подключение новых модулей

Значительно расширяет возможности сетевого движка использование специальных модулей. В простейшем случае их подключение не сложнее только что проделанной работы по обновлению самого двигателя. Нам нужно загрузить на сервер файлы модуля и обновить (и то не всегда) БД. Ниже будет рассмотрена процедура установки модуля каталога файлов.

Как вы уже, наверное, заметили, стандартный модуль каталога файлов позволяет размещать только ссылки на файлы. Это удобно, если мы размещаем ссылку на что-нибудь вроде официального патча к игре. Нужно лишь узнать прямой линк на архив и указать его в модуле. Но если мы хотим разместить уникальный файл — будь то новая карта к **Warcraft** или симпатичная самолета флешка, — нам придется предварительно загружать ее по FTP. Только потом можно будет указывать ссылку на этот архив. Это совсем

1. Такое сообщение выдает скрипт апгрейда БД после успешного выполнения операции.
2. Сохраним бэкап БД на винчестер.
3. Скопируем файлы новой версии движка, заменив существующие.





Открыв архив с новым модулем каталога файлов, мы увидим следующие файлы:

не сложно, но со временем начинает порядком утомлять. К тому же не всем стоит доверять такую серьезную вещь, как FTP-доступ. Во избежание потери трудоспособности по причине преждевременного разрушения нервных клеток (которые, как известно, не восстанавливаются) мы установим новенький модуль, способный загружать файл прямо из Web-формы. Так работать значительно приятнее.

Лучшим модулем загрузки, на мой взгляд, является **NukeStyles Enhanced Downloads Module v2**. Но он платный и местами весьма странный (много интересного о нем можно узнать на форуме www.rus-phpnuke.com, поисковик по ключевому слову **NukeStyles**). Поэтому, несмотря на все его достоинства, многие тратят много времени на поиски более доступных модулей (как по методу распространения, так и для понимания). Я предлагаю вам установить на сайт модуль **Download&Upload**. Это практически копия стандартного модуля. Только добавлена функция загрузки файлов с винчестера. Берете его с **hauerio CD/DVD**, либо скачиваете со странички <http://www.skoks.com.ru/nuke/> (там расположены все файлы к статьям этого цикла).

Распаковав полученный архив, мы увидим единую папку **html**. Из нее в корень сайта следует скопировать каталог **modules**, заменив все существующие файлы и папки. Теперь, зайдя в модуль загрузки, щелкнув левой кнопкой мыши (далее ЛКМ) в стандартной форме добавления файла по надписи **Добавить**, — увидим вместо поля указания URL-адреса поле выбора файла с винчестера. Однако попытка что-нибудь загрузить на сайт оканчивается пока неудачей. Экраны сообщений утверждают, что произошла «Ошибка при загрузке файла. Войдите в контакт с администратором». Чтобы все загружалось, нам предстоит покопаться в настройках. Нужно открыть файл **d_config.php**, который лежит по адресу **modules/Downloads/** в корневой папке сайта. В нем хранятся данные о настройке модуля. Ниже приводится описание самых полезных и важных параметров.

Sperpage: сколько файлов можно показывать на одной странице.

Spopular: уровень популярности. Сколько обращений к этому файлу необходимо, чтобы он считался популярным (разумеется, для вашего сайта, а не для мировой общественности).

Sdownloads_anonaddownloadlock: можно или нет загружать файлы незарегистрированным посетителям (1 — блокировать загрузку; 0 — не блокировать). Рекомендуем поставить 1. Мало ли кто какую гадость захочет загрузить. О зарегистрированном пользователе мы хотя бы что-то знаем...

Sblocknregmodify: разрешить или нет из-

менение файлов незарегистрированным пользователям, рекомендуется 1. А то найдется какая-нибудь дерзкая и так повеселится на вашем сайте, что вам придется долго его восстанавливать.

Senable_upload: позволить или нет загрузку файлов с компьютера посетителя (1 — можно; 0 — нельзя). Ставим 1 — иначе какой смысл в установке этого модуля?

Suppath: путь к директории, в которую будут загружаться файлы (например, **modules/Downloads/files**). Не забудьте на самом деле создать указанную папку!

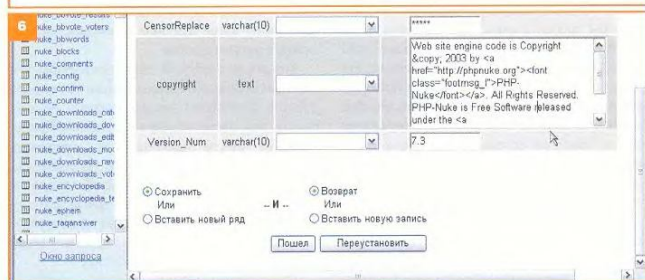
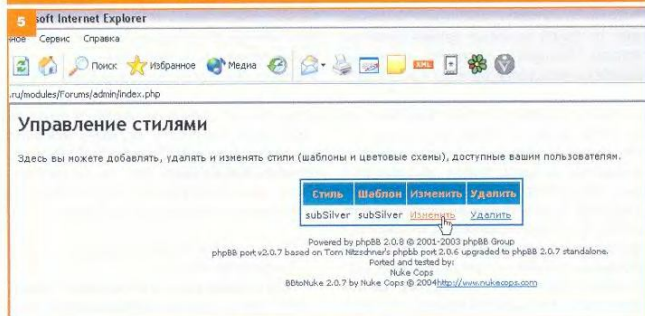
Supbaseurl: то же самое, только www.nuke.igromania.ru/modules/Downloads/files/.

Теперь файлы должны загружаться на ваш сайт без проблем.

Для полного счастья можно посоветовать поменять названия ссылок **Укажите путь к файлу** и **Добавить** на что-нибудь более понятное. Сделать это легко. Надо подредактировать пару строк в файле **modules/Downloads/langue/eng-russian.php**.

Заменяем 44-ю строку:

- 5. Чтобы изменить цветовое оформление форума, нужно перейти в КП.
- 6. Изменить копиями можно в БД сайта.



`define ("_ADDDOWNLOAD", "Добавить");`
`на define ("_ADDDOWNLOAD", "Загрузить файл");`
 и 200-ю строку:
`define ("_ADDDLINK", "Укажите путь к файлу");`
`на define ("_ADDDLINK", "Добавить ссылку на файл");`
 Теперь пользователю будет гораздо проще понять, как добавлять файл в каталог сайта. При желании, действуя точно так же, вы можете изменить в этом файле и другие фразы диалога.

Цвета демократии

В прошлой статье мы рассмотрели, как изменять дизайн сайта. Но, как вы уже заметили, изменение общего стиля никак не влияет на художественное оформление форума. Вопрос изменения дизайна форума решается несколько по-другому.

В форуме есть возможность использовать собственные темы оформления, но они не добавляют ничего значимого. Поэтому мы ограничимся только изменением цветового оформления. Сделаем так, чтобы оно подходило для нашей свежесозданной темы для сайта.

Для начала переходим в КП форума — <http://nuke.igromania.ru/modules/Forums/admin/index.php>. В ней нас интересует пункт **Стили/Управление**. Воспользуемся ссылкой **Изменить** справа от единственной установленной темы.

На экране появятся интуитивно понятные настройки дизайна форума. Остается лишь настроить их под общий дизайн сайта. Точно так же меняются стандартные картинки на новые (собственного производства). Картинки для темы хранятся в папке **modules/Forumtemplates/subSilver/images**.

Многие web-мастера пропускают этот этап. Не хотят возиться с настройками форума отдельно. Из-за этого их «народная трибуна»

смотреть странно. Такое впечатление, что форум сам по себе, а сайт — сам по себе. К тому же подобная халатность плодит "близнецов". Существует огромное количество сайтов, авторы которых оставили настройки форумов заданными по умолчанию (в прошлой статье мы разбирали, что **phpBB** — это еще и самостоятельный форум). Они похожи друг на друга как две капли воды. *Не трогать настройки* в этом случае — не самое лучшее решение.

Полезные мелочи

Сайт готов. Однако по ходу работы с ним вы можете столкнуться с некоторыми неудобствами. Есть целая куча удобных мелочей, которые значительно облегчают обслуживание сайта и помогающих пользователям в обследовании вашего ресурса. Их использование не обязательно, но крайне полезно. Остановимся на некоторых из них.

Для начала поставим счетчики посещаемости сайта (вроде www.spylog.ru или www.rax.ru). Они позволяют наблюдать за посещаемостью сайта. Пользуясь этой "доморощенной" статистикой, можно проверять правильность общей политики вашего проекта. Как только наблюдается снижение цифры уникальных посетителей (имеющих разные IP-адреса), стоит проверить свои последние действия. Надо искать, что именно не понравилось серферам. Может, новый дизайн? Может быть, последние материалы вызвали серьезное разочарование? Счетчики не подскажут вам, каковы причины. Зато они вовремя проинформируют о проблемах, что и позволит вовремя их решить.

Как обычно, начинаем с КП. В ней открываем пункт основных настроек сайта. Там находим раздел *Сообщения внизу*. В нем имеются три формы, в которые можно ввести код выбранных счетчиков. Все просто и доступно. Если же понадобится разместить счетчики не внизу, а сбоку, то придется создать новый блок (пункт *КП Блоки*) и уже там, в поле *Контент*, добавляя код счетчиков.

Одним из способов раскрутки (и получения денег от сайта) являются баннерообменные системы (например, широко известные www.rle.ru, www.bannerbank.ru). Как это делается, в нашем журнале рассматривалось не раз. Мы же займемся практически размещением кода баннера. Стандартный модуль *Баннеры* удобен только в том случае, если сам рекламодатель непосредственно обращается к вам с предложением разместить на вашем сайте рекламу. В этом случае вы можете указать ссылку, по которой пользователь отправится к рекламодателю, адрес картинки и количество заказанных показов. Но для размещения кода баннерообменной сети стандартный модуль неприемлем. Чтобы обойти ограничения, необходимо использовать пункт *Народные методы*, при этом проявить известную ловкость. Если баннер боковой (например 120x240), мы можем создать блок (как и в случае со счетчиком). Если баннер длинный горизонтальный (например 468x60), есть возможность разместить его внизу (как счетчики). А если баннер потребовался сверху, придется вставить его код в файл *shapha.html* темы оформления (см. предыдущую статью). Редактируя тему, вы можете располагать баннер и по-другому.

На сайте, посвященных PHP-Nuke, лежит довольно много блоков разного назначения. Может возникнуть вопрос — каких таких блоков? Мы же всегда вручную вводили в форму

содержимое блока из КП сайта. И это сбавляло. Однако бывают случаи, когда одного голого **HTML** и **Java Script** для блока недостаточно. Поэтому присмотримся к форме для создания блоков повнимательнее. В ее верхней части вы обнаружите выпадающий список *Имя файла*. С помощью него можно выбрать один из файлов, которые расположены в папке **blocks** корневой папки сайта. В случае, если выбирается готовый блок из файла, поле с контентом будет проигнорировано.

Одними из самых удобных и полезных являющиеся блоки "последних сообщений с форума" и "последних файлов в архиве". Первый уже есть в PHP-Nuke. Он реализован как файл **block-Forums.php** (присутствует в списке как **Forums**). Чтобы его подключить, выбираете файл, указываете название блока и его позицию. Операция завершается щелчком по кнопке *Создать блок*. Второй — представлен списком из десяти самых популярных файлов, что не есть хорошо. Гораздо удобнее использовать блок "последних файлов". Его можно взять с *нашего CD/DVD* либо скачать с www.skoks.com.ru/nuke/. Архив содержит три файла:

readme.txt — описание;

block-infotdownloads — статическое отображение информации;

block-infoscrolldownloads — отображение информации в виде бегущей строки (снизу вверх).

Скопируйте последние два файла в папку **blocks**. Используя их, получаете возможность воспользоваться одним из этих блоков на выбор.

Сайт на основе PHP-Nuke обременен излишними копиями внизу каждой страницы. Часть из них можно убрать в КП через основные настройки (там, куда мы вставляли код счетчиков). Но некоторая, и совсем немалая, часть все равно остается. Исправить положение можно в БД. Для этого заходим в phpMyAdmin (<http://localhost/phpMyAdmin/>) и слева выбираем БД **nuke**. В базе ищем таблицу **nuke_config**, жмем кнопку *Обзор*, а затем на кнопку *Редактировать* слева от единственной записи в таблице. В открывшемся окне с множеством полей ввода переходим к предпоследнему. Оно называется **copyright**. Изменяем его значение на желаемое. Оговорюсь, эта инструкция приведена только для того, чтобы вы смогли улучшить внешний вид сайта. Копирайт "Powered by PHP-Nuke" оставить все же надо. Хотя бы в благодарности создателям движка, которые предоставили вам его совершенно бесплатно.

Предусмотрительная безопасность

Многие винят движок в чрезмерной "дырявости", хотя зависимость сайта во многом зависит от вас самих. Несложные манипуляции обезопасят ваше творение от множества возможных неприятностей.

Как это ни банально, очень часто первым и главным рубежом обороны становится пароль доступа. Это ключ к вашему ресурсу. Чем он проще, тем легче подобрать отмычку! Придумывайте нечто оригинальное, например "P@r0lN!_p03ak0vnyP!cTee". Многие ставят одно и то же буквенно-цифровое сочетание на FTP, свою админскую запись и другие материалы сайта. Ни в коем случае так не поступайте! Подобрать (или украсть) один пароль, взломщик получит полный доступ к сайту.

С развитием проекта наверняка появятся

новые авторы. Чтобы позволить им размещать статьи, добавлять новые опросы, их придется добавить к администраторам сайта. Для этого служит пункт *КП Админы*. В нем вы можете создать нового администратора и определить ему права доступа. Будьте внимательны, не давайте никому прав *Суперпользователя*. Ограничивайте указанием разделов, которыми данный конкретный человек может управлять. Только советуем не говорить ему об ограничениях... Почему-то "ущемление" в правах вызывает ненужные дебаты и недопонимания. Каждый раз ввязываться в длинные разбирательства на тему "Ты меня уважаешь?" — себе дороже.

На многих сайтах в последнее время стали использовать картинки с секретным кодом (на рифм фоне рисунка видны сочетания букв или цифр, которые посетитель должен ввести в специальную форму). Это нововведение предназначено для блокировки регистрации на сайтах различных ботов (программных автоматов). Робот просто не видит никаких цифр, поэтому не может правильно заполнить нужные поля. Соответственно, ему не удается, например, открыть массу новыхщиков электронной почты. Инструмент слэмера вынужден уйти с такого сайта, не выполнив предназначения. Фактически, это проверка, кем на самом деле является пользователь — программой или человеком. Кроме того, такой подход усложняет подбор паролей к аккаунтам. В PHP-Nuke тоже есть такая возможность. Ее несложно активировать. Нужно открыть файл **config.php**, находящийся в корне сайта, и настроить в нем переменную **\$gfx_chk**. Ее параметрами являются цифры от 0 до 7. Они имеют следующие значения:

- 0 — никогда не выводить секретный код;
- 1 — только для авторизации администраторов;
- 2 — только для авторизации пользователей;
- 3 — только при регистрации нового пользователя;
- 4 — для авторизации и регистрации пользователя;
- 5 — для авторизации пользователя и администратора;
- 6 — для регистрации пользователя и администратора;
- 7 — всегда выводить.

Бесспорно, такой подход имеет как свои плюсы, так и минусы. Во-первых, бывают случаи, когда по ряду причин код просто не отображается (плохой контакт пользователя, загруженность сервера, отключение картинок в браузере). Некоторых здорово раздражает, если им приходится вводить его слишком час-

ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ

- www.skoks.com.ru/nuke — файлы к статьям этого цикла;
- www.skoks.com.ru/next — голосование по материалам о PHP-Nuke;
- <http://forum.ru-board.com/topic.cgi?forum=28&topic=2881> — постоянно пополняющийся список галерей тем оформления для движка;
- <http://clantemplates.com> — множество игровых шаблонов;
- www.rus-phpnuke.com — русский сайт PHP-Nuke;
- www.phpnuke.org — официальный сайт разработчиков;
- www.evistudio.com/ — дизайн студия, делающая темы для PHP-Nuke;
- www.mtechik.net — дополнительные темы.

АКЦИИ ЛЕТНЕГО СЕЗОНА! СКИДКИ И БОНУСНЫЕ ПРОГРАММЫ



ИНТЕРНЕТ и IP-ТЕЛЕФОНИЯ

НАЙДУТСЯ ВАРИАНТЫ ДЛЯ ВСЕХ УЧАСТНИКОВ!

Россия, 125319, Москва, 4-я ул. 8 Марта, 3

тел.: +7 (095) 777-2459, 777-2477

факс: +7 (095) 152-4641

www.telekom.ru www.iptel.ru

e-mail: sale@telekom.ru



Если убрать индексный файл, будет отображаться его содержимое в виде таблицы файлов.

то. Практика показывает, что оптимальным будет использование кода только при регистрации нового пользователя. Если же поступают многочисленные жалобы на недоступность кода, то его стоит вообще отключить.

При создании новых папок создавайте в них файл `index.html`. Эта страничка может быть совершенно пустой либо с переназначением на главную страницу сайта. Если папка не содержит файла индексации, то открывшим ее автоматически будут показаны названия всех файлов, которые содержит папка. Незачем раскрывать структуру сайта. Часто этим очень интересуются хакеры. К тому же, там может находиться то, что вы вовсе не желаете показывать кому попало. Для организации переназначения файл `index.html` может содержать, например, следующий код:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Здесь нет ничего интересного</TITLE>
<META http-equiv="refresh"
content="1;url=http://www.nuke.igromania.ru/index.php">
</HEAD>
<BODY>
Перейдите на одну из страниц сайта! <BR>
Например на <A
href="http://www.nuke.igromania.ru/index.php">глав-
ную</A>
</BODY>
</HTML>
```

Обязательно проверяйте поступающие от пользователей файлы. Мало ли что...



Мы с вами прошли длинный путь создания "продвинутого" сайта на бесплатном сетевом двигателе PHP-Nuke. Конечно, что-то можно еще улучшать, менять, дополнять (совершенству предела нет). Но крепкая основа уже в любом случае заложена. Не бойтесь экспериментировать, устанавливать новые модули и темы оформления. Пока вы работаете с локальным сайтом, все ваши неудачи — дело сугубо интимное. Сохраняйтесь почаще (делайте бэкапы БД). И да пребудет с вами сила PHP-Nuke!

Не забывайте, что все вопросы вы можете задать на нашем форуме и отправить непосредственно на почту рубрики — internet@igromania.ru.

Интересное в сети

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
E-MAIL: RUBRIKI. INTERNET@GROMANIA.RU

www.johnrausch.com



Сайт, посвященный... пазлам. И не только игровым, но и, что называется, пазлам по жизни. Кто из нас не задавался вопросом, как, например, мастера засовывают модели кораблей в бутылки с узким горлышком... Все верно, модели делаются с узким корпусом и складными мачтами. А некоторые энтузиасты умудряются "выдуть" бутылку вокруг уже готовой модели. Но вот как засунуть в бутылку кубик Рубика? Или теннисный мячик? Однако можно. И не только их, но и самые различные предметы, которые, казалось бы, ну никак не должны пролезть в горлышко. Именно на раздел о бутылках рекомендуем обратить пристальное внимание.

Прямая ссылка: www.johnrausch.com/PuzzleWorld/toc.asp?l=cat/1001.htm&cat=10/000.htm

<http://slon.in.ru>

Теория ловли слонов развивается несколько последних десятилетий прямо-таки спринтерскими темпами. С момента выхода

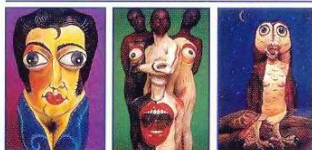


книги "Физики шутят" проблемой поиска оптимального способа поймки лопухого верзилы заняты десятки, а возможно, и сотни тысяч умов по всему миру. На сайте собраны самые передовые на сегодняшний день методы. Вот, например:

"Берем бинокль, пинцет и спичечную коробку. Подходим к слону и смотрим на него в перевернутый бинокль. Берем пинцет и сажаем его в спичечную коробку. Идем к клетке, кладем коробку в клетку, достаем слона пинцетом и смотрим на него в перевернутый бинокль. Все."

Одно жаль — практика так далека от теории...

www.alisonholland.com



Интернет-выставка работ профессиональных фотографов, работающих в самых различных жанрах. Портрет, натюрморт, пейзажная фотография, но... Подвляющее число оригинальных работ выставилось в национальных галереях и, в частности, в знаменитом музее Алисона Холланда. Особого внимания заслуживает раздел бодиарта, притаившийся по прямой ссылке — www.alisonholland.com/dunbarchiappin.htm. Ох, чего только не вытворяют художники с телами, чего только на них не рисуют.

www.ghosttowngallery.com

Никто до сих пор не разгадал тайну Бермудского треугольника, никому не удалось разобраться, откуда появился корабль-призрак "Мария Селеста", ученые спорят, существует ли Лохнесское чудовище... Но никто не сомневается, что в Штатах есть большое число городов-призраков. Городов, которые покинули жители. Просто в один прекрасный день не стало никого... И никто не знает почему. Понятно, истощаются прииски, возле которых строились поселения; понятно, прокладываются новые автомагистрали, и в некоторых городах становится сложно заработать на жизнь... Но вот когда неожиданно пустеют улицы, казалось бы, преуспевающего города, где все жили богато и счастливо... Вот тогда невольно в голову лезут самые разные и порой не самые разумные мысли. Волей-неволей вспоминается роман Стивена Кинга "Са-



лимов удел", где за несколько ночей вампиры превратили город с полупотраченным населением в город-призрак.

На сайте собрана подробная информация обо всех известных на сегодняшний день американских городах призраков. История, фотографии, рассказы очевидцев. Также на сайте можно купить фотографии некоторых городов. Вставить в рамочку и повесить на стену.

<http://vkurse.com>

У вас есть свой сайт, и вы постоянно мучаетесь с html, создавая рейтинги и опросы? Теперь это не проблема. Заходите на означенный ресурс, регистрируетесь, заполняете форму опроса и размещаете моментально сгенерированный html-код на своей страничке. Вуаля, опрос готов!

www.jimmyjump.com

Середина второго тайма. Бразильцы рвутся к воротам. Португальцы — в защите. И тут на поле выскакивает болельщик в пестрых одеждах... Игра останавливается. Копы дружным клином кидаются ловить проказника. А проказник между тем наворачивает круг за кругом по полю, размахивая флагом любимой команды. Наконец бегуна ловят, стреноживают и удаляют с поля. Игра продолжается. Телезрители же думают: "Ну вот, еще один сумасшедший фанатик!" Но фанатик ли? Оказывается, "выбегатели", или, как их называют на Западе, "джамперы" (jumper), — настоящие профессионалы своего дела. Они подолгу готовятся к очередному акту "выпрыгивания" на поле, разрабатывают самую выигрышную тактику — где и в какой момент выбежать, чтобы не сразу скрутили. Что одеть, чтобы надолго запомниться. **Jimmyjump.Com** — страничка одного такого профессионального "прыгуна".

www.ancient.ru

Интересуетесь историей? Географией? Военным искусством? Во всех этих случаях вам прямая дорога на **Ancient.Ru**. Сайт посвящен истории государств Азии, Африки, Америки. Приведены подробные карты, даны биографии царей, выдающихся деятелей культуры и искусства, история войн. ■



ФЛЭШ-ИГРЫ

Теперь описания флэш-игр публикуются на отдельном текстовом блоке (в точности таком, на котором вы сейчас читаете эти строки). Делаем мы это, с одной стороны, по вашим многочисленным просьбам, с другой — по здравому размышлению, что так удобней. В любом случае, описания игр мы даем в каждом выпуске "Интересного в Сети", так почему бы не выделить эти описания в отдельную группу?

Еще один очень важный момент, на который вы, дорогие наши читатели, просто обязаны обратить внимание. Если раньше мы часто давали описания какого-то игрового флэш-портала и обращали ваше внимание на одну-две наиболее выдающиеся игры на нем, то теперь мы будем делать это редко. Практика показывает, что на большинстве игровых сайтов интересных игр — две-три, ну максимум четыре, а все остальное — полная ерунда. Поэтому мы сразу будем давать ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры.

Еще одно очень важное объявление! С этого номера начинает работать на прием писем почтовый ящик URLS@igromania.ru. Думаю, вы по названию догадались, для чего он нужен. Правильно! Чтобы вы присылали на него самые интересные, самые актуальные, самые увлекательные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе "Интересное в Сети". В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, "отличный флэш-квест", или "сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скриншоты и схемы движения"). Самых успешных ссылокосборителей и урлсоборщиков мы обязательно премируем...

www.ifun.ru/?p=f&id=72



жизни повтора, чтобы можно было внимательно изучить допущенные ошибки.

www.kiteretsu.jp/on/tontie/tontie.swf



Жим повтора, чтобы можно было внимательно изучить допущенные ошибки.

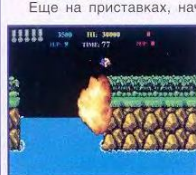
Искренне надеюсь, что у вас не су-пердорогая сенсорная с радиоприем-дом и турбонадувом клавиатура от Microsoft или Chirry. Но даже если так, то можете с ней распрощаться. Игра не оставит ей никакого шанса спастись. Это просто не предусмотрено разработчиками. Клавиатура — это залог дан, добровольная жерт-ва, если хотите. Даже самые крепкие, проверенные в Quake-боях, Warcraft-баталиях кнопки не выдерживают натиска пальцев пользова-телей, довавшихся до игры Tontie.

Геймплей прост, как все гениальное. Перед игроком — площадка из 9 расположенных в ряды по три клеточек-платформ. Платформы могут опускаться и подниматься. Из-под "земли" на них периодически выезжают симпатичные одноглазые зверушки.

Нажимая на цифровые клавиши клавиатуры, вы можете ударять молоточком по соответствующим цифрам клеточкам. Удар молоточка зас-тавляет стоящую на ней зверушку исчезнуть. Тем самым в вашу копил-ку добавляется некоторое количество очков. Промазали — не обеспо-дите, очки вычитаются. Зверушки бывают разные. Чтобы "пришибить" са-мых первых из них, достаточно одного удара. Дальше сложнее. Появля-ются твари, которых и тремя ударами не уничтожишь. А ведь кроме зверу-шек есть еще и бонусы, про которые тоже забывать нельзя.

В общем, дерзайте. И радуйтесь, если на вашей клавиатуре есть "боковые" клавиши, где цифры удачно расположены в три ряда. На них играть одно удовольствие. Если же нет, то смажьте зубы кастор-вым маслом. Чтобы не сильно скрежетали от повышенного давления. И как уже предупредил, готовьте деньги на новую клавиатуру.

http://game.china.com/zh_cn/download/minigame/contra.swf



Еще на приставках, начиная с Dendy, была отличная игра — Contra. Потом были продолжения, но они не получили и половины той попу-лярности, какой обладала первая часть игры. Позже выходили порты на PC, на приставках нового поколе-ния... А теперь вот и на флэш-техно-логии появилась своя "Контра". Уди-вительно похожая на ту самую, пер-вую... Всем фанатам динамичных эк-шенов рекомендуется.

<http://games.flabber.nl/soap.bubble>



Мыльные пузыри — очень хрупкие создания. Особенно если их по неосто-рожности запустить в хитросплетения шахты по добыче угля. Кусочки воздуха в мыльной оболочке так и норовят натк-нуться на какое-нибудь не в меру острое препятствие — и с тихим "бух" лопнут. Необычайно, поразительно... даль-нейший ряд синонимов придумайте са-ми. Плоские уровни. Мыльный пузырь. Клавишей управления — всего четыре (курсорные стрелки). Но сколько же терпения, усидчивости и внимания нужно, чтобы провести пузырьки хотя бы по пяти первым уровням. Уже через десять минут игры хочется раздолбать клавиату-ру, вонзить мышку в монитор... Мерзкий шарик лопается в самые не-подходящие моменты.

<http://hollywoodrecords.go.com/polyphonicspree/questfortherest>



Всем любителям квест-ов посвящается. Очень красивый и, скажем так, нестандартный квест **Quest for the Rest**. При-ятная графика, милые персонажи. Главные ге-рои — маленькие чело-вечки, заброшенные во-лею судьбы в таинствен-ный и иногда очень опас-ный мир. На первом экра-не героям нужно улететь из пустыни на воздушном шаре. Чтобы вы немного поняли логику квеста, привожу решение загад-ки (именно первый экран вызывает у играющих больше всего проблем).

Выражаете все три плода на кактусе. Роняе-те оба плода слева. Один хватает мышка, выска-чившая из норы, и начи-нает укатывать его в норку. В этот момент нужно быстро нажать на го-лову спящей черепахи. Она заинтересуется вторым плодом и подпол-зет, чтобы съесть его. В этот момент нужно уронить плод кактуса сле-ва. Черепаха проползет дальше. После этого останется лишь нажать на желтого человечка на телеге, чтобы он надул воздушный шарик.

Обратите внимание, что уровни подругаются не сразу, а друг за другом, при этом высвечивается совершенно одинаковый логотипик. Некоторые бросают играть, думая, что "все кончилось", хотя на самом деле лишь подгружается очередная уровень игры.

Пожалуй, у квеста есть только один недостаток — слишком уж он короткий. Но разработчики обещали продолжение.

www.ghostforest.com/Web_Games/Misc/ferry/ferry-boat.swf



Необходимо переправить автомобили с одного берега на другой при помощи плота. Плот постоянно курсирует между двумя берегами. На берегу, от-куда необходимо перевести ка-ры, устроена катапульта. Вы можете регулировать силу "по-дачи" и угол взлета авто. В слу-чае удачи машина приземлится точно на плот, после чего автома-тически будет доставлена на другой берег. Обратите внимание, что игра идет на время — поначалу это неочевидно, но если не уло-житься в определенное число ходов плота с берега на берег, то ра-унд закончится.

www.dumpzone.com/swf/billy.swf



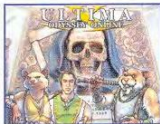
Чикко, мучачо и прочие бейби отправляются в сад, на ринг вы-ходят настоящие ковбои. Только имейте в виду, что Билли тоже не лыком шит и просто так подстрелить себя не даст. Впрочем, попро-буйте сами...

Billy Bang — луч-ший способ разрядки для закипающего от все еще жаркого сен-тябрьского солнышка организма. Спустить пар в виртуальном оп-понента — вот то, что нужно настоящему ма-чо. Чикко, мучачо и прочие бейби отправляются в сад, на ринг вы-ходят настоящие ковбои. Только имейте в виду, что Билли тоже не лыком шит и просто так подстрелить себя не даст. Впрочем, попро-буйте сами...

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

“И их осталось двое...”

Не успели утихнуть страсти по поводу внезапной отмены разработки **Warhammer Online**, как **Electronic Arts** устроила любителям MMORPG новый “сюрприз”. После двух лет разработки отменена одна из самых перспективных онлайн-ролевых игр — **Ultima X: Odyssey**.



Сказать, что новость шокировала ценителей жанра и серии **Ultima**, — значит ничего не сказать. Самое странное — никто не мог толком понять смысл этого шага. Зачем было выбрасывать столь многообещающий и уже находящийся на предпоследней стадии проект? Официальные лица из EA объяснили это необходимостью сосредоточить усилия на поддержке первой **Ultima Online**. Объяснение, мягко говоря, странное.

УО — это динозавр жанра MMORPG, первая успешная игра жанра, выпущенная более пяти лет назад. При всем уважении к онлайн-игре старичку стоит сказать, что пора бы ему на покой. Двухмерная графика сейчас выглядит весьма архаично. Внутригровая инфляция привела к тому, что предметы и умения полностью обесценились. Какой-никакой интерес к игре поддерживается исключительно системной гильдией. Решение EA прекратить разработку новых игр в жанре, чтобы попытаться реанимировать УО, звучит очень подозрительно. Представьте себе, что **Sony** отменяет **Everquest II**, чтобы сосредоточить усилия на первой игре.

Кстати, такое решение очень выгодно для прямых конкурентов EA — **Blizzard (World of Warcraft)** и **SOE (Everquest II)**. Лучшего подарка им и пожелать было нельзя. Опасный конкурент самоустранился, и на рынке появились с потенциально хитовыми играми они остались вдвоем.

Таким образом, EA решила отправиться “назад в прошлое”. Может быть, крупные шишки в отделе маркетинга решили, что УО будет конкурировать с УО. Возможно, они решили, что УО можно еще подлить несколько лет, а фанаты, два года следившие за разработкой **Odyssey**, просто не заслуживают лучшего отношения.

Интересен тот факт, что подобная история с EA уже случалась в 2001 году. Тогда по точному тем же причинам (чтобы не конкурировать с УО) был отменен проект **Ultima Online 2**.

Приходите, УО-маны, я вас чаем угощу

С предыдущей новостью перекликается новая инициатива от разработчиков **Wish**. Они абсолютно серьезно обращаются к любителям **Ultima Online** с предложением переселиться к ним.

“Вы любитель **Ultima Online**? Тогда вам должна понравиться **Wish**. Вы спросите: “Почему это меня заинтересует ваша игра?” Мы вам ответим”.

Вкратце сладкие посулы звучат так:

— В **Wish** не будет глупого манчиства и прокачки “с листом бумаги на коленях”. Содержи-

ание игры будет преобладать над механикой. — Ролевая система игры похожа на систему УО, но “выведена на необычайно высокий уровень”.

— Живое наполнение **Wish** — не что иное, как те же события гейм-мастеров из УО. Только еще лучше.

— Мир **Wish**, в пику статическому миру **Everquest**, будет живым и развивающимся.

Одним словом, “в EA вас не очень любят, так что приходите к нам”. Похоже, зря **Electronic Arts** опасаются, что их новые игры повредят устоявшейся базе подписчиков **Ultima Online**. Скорее, ее разрастают конкуренты с играми нового поколения.

Страшное нашествие L337

Кто такие литы (**leet**)? В широком смысле слова это сторонники “кульного” компьютерного стиля письма (“**Leet**” — искаженное “**Elite**”). В онлайн-литам часто называют высокоуровневых игроков.

Однако в узком смысле слова литы — это маленькие смешные зверьки из вселенной **Anarchy Online (FunCom)**. Они населяют мир Руби-Ка и служат “расходным материалом” для прокачки начинающих игроков. Всем игрокам в “**Анархию**” известна знаменитая фраза “**I am leet. Are you uber?**”, которой литы встречают охотников.

Не так давно разработчики решили, что всенародная любовь к литам не должна пропадать даром. Теперь каждый, кто купит новое дополнение **Alien Invasion** по предзаказу, получит собственного питомца-литу. Зверьки будут следовать за хозяином и смогут участвовать в шуточных поездках литов. Одним словом, дело личико живет и побеждает.

Всего будет десять разновидностей литов, в том числе:

- Атитл — спортивная модификация.
- Литзилла — помесь лита и Годзиллы.
- Делит — маленький лит-убийца.
- Шаолит — восточный вариант, владеет Ли-Фу.

— Инвалит — одноголазый, с переплетенным хвостом.

— Калькулит — верный друг бухгалтера.

Кстати, изначальное слово “**leet**” — шотландского происхождения и означает кандидатов, включенных в избирательный список.

Шоу Трумана в Азероте



Пока идет бета-тестирование **World of Warcraft**, разработчики решили немного развлечься и устроили собственное реалистичное шоу. Некто **ParaTrooper**, сотрудник **Blizzard** из Австралии, установил на свой компьютер камеру, и теперь, во время игры, скриншоты попадают в интернет с частотой одна картинка в тридцать секунд.

Судя по тому, что экран большую часть времени пустует, играет **ParaTrooper** в **WoW** нечасто.

Ждите в гости молотоглавы



Игра **Star Wars Galaxies: An Empire Divided** исполняется ровно год. За это время было зарегистрировано миллионы аккаунтов, и **Sony Online** утверждает, что в игру ежедневно заходят по 115 тысяч человек.

Разработка нового космического дополнения **Jump to Lightspeed** идет полным ходом, и разработчики, пока суд да дело, анонсировали новую игральную расу. Знакомьтесь — иториане.

Иториане — жутко уродливые твари. Впервые мы увидели их в баре столицы Татуина в четвертом эпизоде. Они похожи на каламары своей “молотоглавой” внешностью. Живут эти товарищи на курортной планете Итор среди лесов, джунглей, водопадов и туристов всевозможных рас. По натуре — убежденные пацифисты.

Кроме иториан в **Jump to Lightspeed** будет еще одна новая игральная раса. Какая — разработчики пока держат в секрете.

Запрет на торговлю под страхом биса



Еще одна фирма официально запретила внутригровую торговлю. На этот раз европейский провайдер и издатель **Tiscali** решил раз и навсегда разъяснить свою позицию по поводу игры **BioSear**.

Отныне игрокам запрещается торговать не только персонажами, но и предметами из игры с использованием реальных денег (имеются в виду печально знаменитые аукционы **Ebay**). В случае нарушения этого правила **Tiscali** оставляет за собой право оборвать горе-предпринимателя и удалить его аккаунт.

Реанимация по-японски

EA в порядке реанимации изрядно сдавшей в последнее время **Ultima Online** объявила о новом дополнении — **Samurai Empire**. Оно будет включать новые классы — самураи и ниндзя, новый континент с лагодами, бумажными домиками и другими японскими мотивами. Любители сокровищ наверняка порадуются возможности приобрести в свою коллекцию новое оружие, броню и одежду.

Манчимаки же предлагают сразиться с чисто японскими монстрами, среди которых нашли себе место:

- усаый дракон Хаи Рио,
- танцовщик с веерами, острыми как бритва,
- снежная дева-умертвие, замораживающая приключенцев одним касанием.

Будет ли среди монстров Мертвая Девочка из Коллода, неизвестно. ■



Жанр: MMORPG ■ Создатели: Codemasters ■ Дата выхода: осень 2004 года

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
не объявлены

www.dragonempires.com

Первопроходцы рискуют больше остальных — известная истина. Но в случае успеха им достается больше, плюс возможность остепениться и начать заниматься более серьезными делами, нежели открытие новых горизонтов.

У британцев из Codemasters время остепениться было — пятнадцать лет они занимаются компьютерными играми. Началась их история с серии игрушек о живом яйце **Dizzy**. "Кодики" (так они называют сами себя) прошли через все рыночные потрясения и, пережив целую тьму игроделческих и издательских контор, заняли свое место под солнцем.

На рынок MMOG Codemasters собираются вывести отнюдь не с революцией жанра. Нет, давайте оставим рискованные эксперименты мелким командам разработчиков. **Dragon Empires** — это по всем меркам классическая онлайн-ролевая игра. Вы не найдете здесь ни капли оригинальности. Нас ждет симпатичная игра со слегка ограниченной междоусобной составляющей и с ролевой системой, основанной на умениях. На этом можно было бы и закончить разговор, но... игру делают мастера, а значит, с большой вероятностью нас ждет шедевр. А о шедевре нельзя просто так — в двух словах.

Среднее логарифмическое

Больше всего разработчики секретничают на счет ролевой системы. Известно лишь то, что модная в последнее время "навыковая" ролевая система нашла свое место и здесь. Спикер профессий (пока что далеко не полный) не шокирует никого: маги, лекари, воины, воры, лучники. Распределение умений по расам будет немного поинтереснее. Но прежде чем говорить о расах, давайте опишем вселенную "Драконовых империй".

Мир называется **Фортигюд (Fortitude)**, что переводится как "сила духа" или "стойкость". На огромных континентах и архипелагах раскинулись пять империй. Ими управляют пять могучих драконов — отсюда и название игры. Драконы парят высоко в небесах, осматривая свои владения и соперничают друг с другом, стараясь не ввязываться в открытую войну. Негоже летающему гиганту вступать в открытый бой с неизвестным исходом, если за него все могут сделать люди.

Люди (точнее, гуманоиды) особенно не беспокоят драконов. Лишь изредка властелин империи бросает свой взгляд вниз и использует обитателей империи в своих целях.

Нет места для драконов

В империи Блэкфлай правит дракон Хаск. Жители империи и ее столицы Боуда глубоко религиозны и поклоняются божественным воплощениям рождения, жизни и смерти. Живут обитатели Блэкфлая в тесных домах, напоминающих соты.

Они самостоятельны по духу и стараются не общаться с соседями. Одним словом, загадочный Восток. К слову, самые восточные острова Блэкфлая знамениты тем, что магия выжгла на них всю жизнь. Даже деревья там приобрели темный и скрюченный вид, лишь напоминая собой о красоте былой природы.

В империи Леди живет дракон (дракониха) Леди Уайтфут. Под влиянием Леди империя приобрела шикарный облик. Столица империи Уайтспринг поражает огромными монументными зданиями, роскошными движущимися платформами.

Но возгордившиеся жители считают себя самими продвинутыми и не хотят видеть собственных проблем. А ведь в подвалах и на нижних этажах Уайтспринга среди мусора живут отбросы общества, и магия порождает жутких существ. Будете в Леди — загляните в подвалы.

Империей Гринутер правит дракон Фин с той же фамилией. Гринутер взял на себя функцию военного присутствия и сдерживающего фактора среди других империй. Туристы часто посещают знаменитые гринутерские города, построенные на огромных плавающих дебаркадерах.

А вот и империя Рэдинг — под властной лапой дракона Куилла. Дракон слегка параноичен, и эта его черта наложила отпечаток на всю страну. Возможно, из-за этого города Рэдинга подняты в воздух на огромных сваях. Уж здесь-то их никто не достанет.

Последняя, пятая империя называется Йеллоубэк. Знакомьтесь — дракон Крэг. Крэг Йеллоубэк. Страна считается сравнительно отсталой, но это впечатление кажущееся. Зато каждый житель империи чрезвычайно богат духовно и близок к природе. А еще Йеллоубэки славятся своими магами.

Все это звучит красиво, гладко и похоже на произведения Энтони Пирса. Остается лишь один вопрос — как сам факт "драконьего" правления скажется на игровом процессе? И тут разработчики молчат. Но есть мнение, что через драконов будет изъясняться воля основных игровых мастеров. Само собой, сыграть за дракона будет нельзя. Как говорят сами разработчики в игровом FAQ, "драконы не любят, когда с ними играют".

- 1 Поигравшись мускулами движок погоды, и закатное солнце окрашивает облака в рыжий цвет.
- 2 Сугубые позы персонажей — привычка, от которой художникам трудно избавиться.



- 3 А злые скелеты, оказывается, неплохо колдуют!
- 4 Женская модель страшненькая, но вполне функциональная. Широкие бедра — здоровые дети.





ОНЛАЙНОВЫЙ РАГНАРЕК



Жанр: MMORPG ■ Разработчик: Gravity

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

CPU 500 MHz, 64 Mb, 16 Mb Video, 56 K

www.ragnarokonline.com

Как любят говорить продвинутые люди, совы не то, чем кажутся. То же самое можно сказать и об играх, в особенности — онлайн-овых. Внешность и современный вид ролевой онлайн-овой забавы играют, как ни странно, очень незначительную роль. Достаточно сказать, что до сих пор очень популярны текстовые ролевые MUD-ы и полутекстовые развлекательные игры вроде «Бойцовского клуба».

Ragnarok Online — одна из тех игр, которые на первый взгляд кажутся несколько... хм, несовершенными. Посмотрите на скриншоты — вроде бы и не скажешь, что игра стартовала всего год назад. Спрайтовые персонажи, простенькие трехмерные задники — подобная графика была бы современной года четыре-пять назад.

И потом... аниме? Нет, только не это!!!

Атака отаку

Рagnarек — понятие из северной мифологии викингов — суровых и резких, как несварение. Помните? Локи, Один, последняя битва богов и Вальгалла. Но игра основана не на мифах нордических молодцов, а на вселенной серии комиксов манга с тем же названием. О комиксах мы не знаем практически ничего, но в Корее они, похоже, пользуются популярностью.

Здесьшний Мидгард мало похож на скандинавские земли. Зелень лесов, пустыни и джунгли, мрачные пещеры. И среди деревьев бродят жуткие плоды разыгравшегося воображения художников-мангака. Встречаются, конечно, и обычные монстры вроде волков, зайцев, зомби, гоблинов и лагушек. Но они чувствуют себя одиноко среди бродячих капелек, живых яичниц (больно дерутся сквородаками!), кузнечиков со скрипочками и кротов в шахтерских касках.

Сначала хочется схватиться за голову и воскликнуть: «Да что они себе позволяют? Нарисовали безносых спрайты, одели их в джинсы да еще рассадили вокруг сюрреалистических монстров!»

Потом понимаешь — по-другому сделать было просто нельзя. Кто бы обратил внимание на еще одну двухмерную пафосную MMORPG про героев? Изрядная доля иронии над жанром и самоиронии в графике Ragnarok Online только облегчает погружение в мир. Не стоит огорчаться и по поводу аниме. Придать миниатюрным спрайтам низкого разрешения хоть какую-то выразительность — лучше аниме здесь ничего не придумать.

Веселые старты

Подозреваю, что все корейские MMORPG делаются по одному шаблону. Иначе как объяснить, что с точки зрения ролевой системы и общей философии игры Ragnarok Online очень похож на серию Lineage. Прокачка и здесь, и там основана на накоплении опыта-экспы через истребление постоянно возрождающейся живности.

В обеих играх опыт разделяется на обычный (служит для роста в уровне и для подъема главных характеристик персонажа) и «рабочий», позволяющий повышать количество доступных для освоения навыков. Других способов подняться в уровне, кроме убийств, здесь нет. И там, и здесь выбор первой специализации становится возможен после первых нескольких уровней, а второй, более «специальной», — через несколько десятков заветных level-up.

Правда, отношение к убийству братьев по разуму в Ragnarok Online совершенно противоположно «кроважному» Lineage. «Плеер-киллер» против воли «плеера» невозможен в принципе, и для тех, кому не хватает кровавых свхатов, предусмотрены специальные арены. Заходите, деритесь сколько угодно.

Бой, бой, продажа собранной добычи, покупка эликсиров и (изредка) новых шмоток. И снова в бой. Смерть ненаказуема — можно умирать сколько угодно. Возродитесь в условленном месте, посидите, попивая живительный эликсир — и снова бегом к родным яичницам. В крайнем случае, можно уже в состоянии бездыханного тела подать голос и попросить ближайшего клирика оживить. Будьте уверены — если будете просить долго и настойчиво, то обязательно оживят. И бесплатно, несмотря на то что на вызов оживляющей «валькирии» тратится дорогой кристалл.

Просто здесь принято помогать друг другу. И это — чертовски приятная новость для новичков.

Царство альтруизма

Трудно сказать, отчего в игре помощь новичкам — такое популярное занятие. Я бы даже сказал, необычайно популярное. Не стоит, конечно, думать, что вас сразу же на старте встретит торжественный комитет, оденет и обучит в дороге шмотки +3 и поведет на встречу с монстрами. Но вы вполне можете рассчитывать на безвозмездную помощь практически первого же встречного церковного работника — как минимум подлечит, если

вежливо попросить. Может наложить усиливающее благословение. Если не попросит, то вас, скорее всего, проигнорируют. Линейки здоровья других персонажей в игре не видны, если эти персонажи не в одной с вами команде.

Частенько я встречал на полях с живностью средней силы группы новичков, обступивших мощного рыцаря. Рыцарь специальным заклятием дразнил монстров, те бессильно грызли его восьмидесятиуровневую тушку, а новички тем временем добились разозлен-

1 ■ Проходящий мимо кузнец решил пошутить.
2 ■ Выход валькирии — и я снова живой.
3 ■ Хулиганство в самом разгаре. У воров валяются убитые торговцы и я.



ЧИБИ — КВИНТЭССЕНЦИЯ АНИМЕ



Ragnarok Online — детище культуры аниме. Нравится вам аниме — отлично. Но даже если вы плывете от одного вида этих японских «кавайностей», вы легко привыкнете к внешнему виду персонажей и других обитателей Мидгарда.

В аниме есть несколько стилей, но нас сейчас интересует тот, в котором прорисован мир Ragnarok Online. Он называется «чиби» (chibi). Другое его название, «сверхдеформированный стиль», говорит само за себя — стиль эксплуатирует самые странные и непривычные пропорции тела. В классическом чиби голова должна быть размером со все остальное тело. Нос едва намечается, глаза рисуются огромными, конечности изображаются в форме конусов. Действительно, душераздирающее зрелище.

Чиби редко используется самостоятельно. Видно, даже среди японцев мало любителей таких «пухов». К этому стилю прибегают тогда, когда необходимо либо изобразить «детское» поведение персонажей, либо описать их мысли (серии рисунков чиби можно компактно вставить на одной странице комикса).

Нетрудно заметить, что стиль Ragnarok Online не полностью соответствует канонам чиби. Форма рук-ног немного не та, лица вылеплены не совсем в стиле аниме. Может быть, этот факт охладит пыл последователей борцов с японскими комиксами. Может, все же стоит дать Ragnarok шанс?

ных чудищ, зарабатывая уровни в три раза быстрее обычного.

С другой стороны, что еще делать такому продвинутому рыцарю? У каждого свои способы себя развлечь. Одни запускают в кучу мирно сидящих торговцев высокоуровневого монстра и летят его, чтобы он подольше недох. Торговая площадь после таких шуток напоминает утро стрелковой казны. Другие помогают новичкам освоиться в игре.

От кого точно не стоит ждать альтруизма — так это от торговцев. Днями и ночами они снабжают нас вещами первой, второй, третьей необходимости и предметами роскоши (кстати, весьма популярными в игре). Творцам и так приходится тяжело: конкуренция давит, цены скажут, демпинг разорвет. Если самая скучная игра у обычных воинов (знай себе долби монстров), то торговцам приходится труднее всего. Мало того, что прокачка долгая, так еще и овец дорог. Зато если уж раскурился, то о финансовых проблемах можешь забыть.

Наследие комиксов

Сюжетное наполнение игры — для новичков вещь абстрактная. Нет, события происходят, конкурсы, веселые старты. Иногда сверху экрана появляются надписи «Замок такой-то взят кланом таким-то». Можно при желании выполнить один из немногочисленных квестов.

Но первые тридцать уровней новичок проводит либо в лесах среди мандрагов, либо в пещерах, где живут не только страшные чудовища, но и зловерные персонажи-боты. Сред-

ди чужеродной фауны и знаменитых «рагнарокских» лагов на первое место выходит социальная составляющая игры, общение с себе подобными. Помощь высокоуровневого персонажа — это, конечно, приятно, но о чем поговорить с вором семьдесят пятого уровня? Ни о чем.

Зато с братом-новичком можно не только приятно поболтать в общем или частном чате, но и объединиться в команду-партию. Если, конечно, ваша разница в возрасте не больше трех уровней. Теперь другой новичок вам не «вор опыта», а друг, товарищ и брат. Пусть в партии могут быть не более четырех персонажей — это ограничение практически не мешает. Грамотно продумав партию, можно в два раза ускорить свой личностный рост в уровне. Воин и послушник — отличная пара. А если они заберутся в подземелья Пайона — вовсе прекрасная, ибо послушник там не только лекарь, но и полноценный маг: божественной силой он может изгонять нечисть и развешивать рывающих зомби. Бардам и танцовщицам искать себе пару сложнее, но истребителям чудовищ с помощью гитарных рифов заниматься веселее.

Общение облегчает система «комиксовых» облачков. Всего в игре есть порядка тридцати разнообразных анимированных «эмотионов», то есть искусственных заменителей эмоций. Здесь вам не придется пользоваться устаревшим набором эмотионов вроде этих: :-), LOL, OMG или ^__^, Все популярные эмоции забыты в горячие клавиши, и достаточно толкнуть по клавиатуре, чтобы выразить восторг по поводу красивого танца или гнев по поводу кражи опыта или добычи.

Это очень удобно. И удобно не только эмотионы — весь интерфейс игры отлично продуман и интуитивно понятен. Единственное, что немного мешает, — небольшой обзор экрана и, как следствие, проблемы с дальними переходами/переездами.

И Локи такой молодой

Приручив понравившегося монстрика, оседлав взятую напрокат птицу Пеко-Пеко и сжав в руке верное копье +6, любой новичок поймет, что жизнь удалась. И пусть в будущем ему грозит разочарование от пустой прокачки. Такое может быть с любой игрой. Зато сейчас он живет полной жизнью, он бегает по пустыням и исследует компактный, но плотно набитый игроками и монстрами мир. Вот столица мира, огромный город Пронтера с крепостью. Пройдя через пустыни, вы попадете в Пайон, обитель лунчиков и мекку для всех священнослужителей. А на окраинах обитают «боссы», сверхсильные товарищи, которых можно одолеть, только навалившись кучей.

Нет, «ще не вмерзла мидгардщина». Долой сомненья, закупим красных эликсиров и поскачем вперед, навстречу новым подвигам. И пусть разобженный Пеко-Пеко догоняет нас у ворот.



Ragnarok Online вовсю наступает из родной вотчины азиатских драконов на весь мир. Популярность его огромна, и число игроков измеряется миллионами. Среди новых стран, «подсевших» на игру, Филиппины, Бразилия, США, Европа. Агрессивная заветательная политика Gravity нам только на пользу.

Не нужно покупать игру, чтобы попробовать себя в роли спасителя Мидгарда. Доста-

точно установить клиентскую часть, скачав ее с официального сайта. После мгновенной регистрации вы сможете пятнадцать дней «подсаживаться» на игру, а потом оплачивать ее банковскими карточками. Игра очень терпима к качеству связи.

Разработчики сделали ставку на двухмерную спрайтовую графику и не ошиблись. С помощью долгого бесплатного бета-тестирования они подсадили на «Рagnarек» огромное количество народа, и в этом тоже не ошиблись. И среди россиян «Рagnarек» также набирает популярность. Русскую речь можно услышать на просторах игрового мира все чаще.

Несмотря на обилие архаичных черт, игра удалась на славу. Самое время влиться в это дружное интернациональное сообщество. ■

4■ Лягушке не совладать с двумя послушниками!

5■ Так происходит смена профессии. Обратите внимание на орка — он ручной.

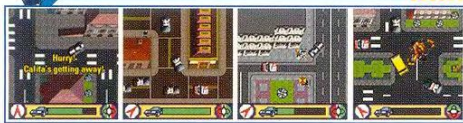
6■ Новичкам в жестоком мире Рagnaрека лучше держаться рядом.

7■ Столица мира Пронтера. Приходится буквально продираться через рекламу торговцев.



Мобильные
новости

DRIV3R на мобильном



DRIV3R

Пока несчастные обладатели PC ждут праздника на своей улице (читай — релиза третьей части прогололивудского эшмана DRIV3R), игра благополучно вышла на... мобильных телефонах. Разумеется, не стоит ожидать от мобильной версии трехмерной графики и видео с участием Майкла Медсена, но зато мы гарантированно получили отменную аркаду. Визуально DRIV3R напоминает... первую часть Grand Theft Auto. Вид сверху, яркая графика, взрывы и погони прилагаются. Задания соответствующие — от подрыва и угона до убийства очередного криминального авторитета. Купить DRIV3R в России можно на сайте Playmobile (www.playmobile.ru). Там же вы, кстати, найдете свежеспеченную аркаду I, Robot, созданную по одноименному блокбастеру с Уиллом Смитом.

Выключи свой мобильник!

2 сентября пройдет всероссийская акция протеста мобильных телефонов (официальный сайт мероприятия — www.rusmob.org). Всем пользователям мобильной связи предлагается на два часа выключить свои телефоны с 12 до 14 часов дня. Цели этого идеологического флэш-моба вполне себе грамотные — указать сотовым операторам требования участников.

1. **Связь без обрывов** (большинство людей по-прежнему недовольны качеством предоставляемой им связи).
2. **Обслуживание без хамства** (участники акции недовольны качеством сервисной службы их провайдеров).
3. **Нет высоким тарифам на междор.**
4. **"Прозрачные" тарифы** (участники требуют четкого указания цен со всеми налогами).
5. **Номер — собственность абонента** (когда вы покупаете номер, то становитесь автоматически привязаны к оператору — вы не можете перейти, скажем с "Билайна" на "МТС" не сменив при этом свой номер; участники акции требуют это изменить).
6. **Тариф обратной силы не имеет** (компании регулярно меняют правила тарифов, как правило — не в пользу абонента; участники акции требуют, чтобы единожды анонсированный тариф не мог подвергаться изменениям).
7. **Создание единой базы IMEI номеров** (каждый телефон имеет индивидуальный серийный номер, так называемый IMEI — в Европе уже давно заведена единая база украденных телефонов, то есть, если у человека украли телефон, он сообщает об этом оператору, тот вносит IMEI-номер в базу, и вор уже не сможет зарегистрироваться ни в одной из сетей).

Мы не считаем нужным высказывать свое мнение относительно акции, однако, если вы сочтете пункты разумными и решите принять в ней участие — знайте, что мероприятие пройдет 2 сентября с 12 до 14 дня (по московскому времени).

8. **Создание единой базы IMEI номеров** (каждый телефон имеет индивидуальный серийный номер, так называемый IMEI — в Европе уже давно заведена единая база украденных телефонов, то есть, если у человека украли телефон, он сообщает об этом оператору, тот вносит IMEI-номер в базу, и вор уже не сможет зарегистрироваться ни в одной из сетей).

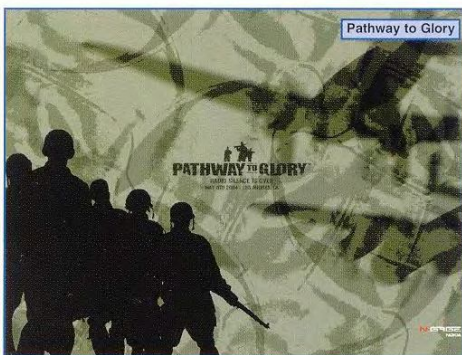
Мы не считаем нужным высказывать свое мнение относительно акции, однако, если вы сочтете пункты разумными и решите принять в ней участие — знайте, что мероприятие пройдет 2 сентября с 12 до 14 дня (по московскому времени).

Занимательное цветоводство

Компания LDW Software планирует портировать на мобильные платформы чудо-игру Plant Tycoon. Цель игры — вывести выведение и ухаживание за садовыми культурами. При этом цель — раскрыть существование четырех волшебных растений (среды которых значится, ни много ни мало, Цветок Жизни). Процесс выведения потребует от вас открыть в себе маленького Мичурина — вам предстоит скрещивать культуры и проводить генетические эксперименты.

Pathway of Glory грядет

Самый перспективный на сегодня N-Gage-проект — военная стратегия Pathway of Glory (мы восхищались этой игрой пару номеров



назад) — готовится к выходу. Более того, Nokia пошла на беспрецедентную акцию — выпустила игральную версию Pathway of Glory, скачать которую можно на официальном сайте N-Gage (www.n-gage.com).

Мобильная игра с вирусом

Обнаружился вирус, живущий на платформе Symbian OS. Игра под названием Mosquito 2.0, взломанная версия которой гуляет сейчас по P2P-сетям, заражена трояном. Пока вы будете методично отстреливать безобидных комариков на экране мобильного телефона, вирус отправит с вашего номера дорогостоящие SMS на платный номер. Так что по окончании игры пользователь вместе с моральным удовлетворением рискует получить серьезный счет для оплаты. Будьте бдительны.

Мобильные
полезности

Учимся J2ME

Уроки J2ME на playmobile.ru

Российский игровой портал Playmobile (www.playmobile.ru) запустил и активно продвигает в массы серию обучающих статей, посвященных J2ME. Если вы уже давно мечтаете написать собственную мобильную утилиту или игру — вам в обязательном порядке надлежит проследовать по этой ссылке: www.playmobile.ru/articles/java_2_micro_edition_01_lesson. Простые пошаговые уроки сначала познакомят вас с необходимым инструментарием, а затем введут в курс дела. Настоятельно рекомендуется всем энтузиастами и начинающим народным умелцам.

РЕЙТИНГИ "ИГРОМАНИИ"

- ☹ — Откровенно слабая игра.
- ☹☹ — Скучновато, есть гораздо лучше.
- ☹☹☹ — Неплохая игра, средний представитель жанра.
- ☹☹☹☹ — Отличная игра, увлекательная и затягивающая.
- ☹☹☹☹☹ — Выдающаяся и прекрасно проработанная игра. Хит!

Мобильные утилиты

Odysseus

Жанр: Check-list менеджер ★ Разработчик: Hans Kopp ★
Платформа: J2ME ★ Размер: 47Kb



Odysseus — чуть ли не лучший check-list менеджер из всех виденных автором этих строк. Каждый из списков может храниться в отдельной папке. Например, отправляясь за покупками, вы можете рассортировать необходимые вам вещи по категориям — "Мясо", "Пресса", "Хлеб" и так далее. А уже внутри каждого из этих пунктов будет скрываться подробный список. Более того, вы периодически можете отмечать уже купленные вещи галочкой, чтобы не запутаться.

Но это еще не все! Списки можно экспортировать в txt-файлы и отправлять при помощи SMS или электронной почты! Признаться, мы не ожидали, что бесплатная утилита может оказаться столь функциональной и качественной. "Игромания" настоятельно рекомендует.

Мобильные игры

Алексей Моисеев

Игры от PlayMobile

Actraiser

Жанр: Аркада ★ Разработчик: Square Enix Mobile ★
Платформа: J2ME ★ Размер: 89Kb



В последнее время на мобильных телефонах появляется все больше и больше знакомых из далекого детства игр. Вот и Actraiser представляет собой порт с приставки Super Nintendo.

При переводе, само собой, пришлось кое-чем пожертвовать. Так, напрочь вырезали ролевою и стратегическую составляющие оригинальной игры, оставив нам только зачистку местностей с монстрами. Зато уж этот элемент сделали просто замечательно. Графика практически не отличается от оригинала: те же монстры, те же бэкграунды, тот же главгерой. Небольшой переделке подверглась архитектура уровней, а в основном — это старый знакомый Actraiser. Даже музыка не изменилась. Всем желающим поностальгировать, да и просто любителям хороших игр, всячески рекомендуем.

Удобство управления: ★★★★★ 5/5

РЕЙТИНГ: ☹☹☹☹☹

Aleste

Жанр: Шутер ★ Разработчик: Square Enix Mobile ★
Платформа: J2ME ★ Размер: 80Kb

И снова порт от того же разработчика. На этот раз — с системы MSX2, практически неизвестной у нас в стране. Вы управляете навороченным сверх всякой меры истребителем с кодовым именем Aleste и уничтожаете толпы врагов на своем пути. Зачем вы это делаете, скрыто в умах разработчиков и тех счастливых, кто видели оригинал. Да и какая разница — зачем? Главное — что процесс этот



чертовски увлекателен! Враги прут из всех щелей, попутно выпуская в вас тучи снарядов, и если бы не дополнительное оружие, способное эти снаряды уничтожать, далеко бы вы не улетели. Дополнительного оружия, к слову, существует нескольких видов и его можно подобрать прямо на поле боя.

Удобство управления: ★★★★★ 5/5

РЕЙТИНГ: ☹☹☹☹☹

Жанр: Пошаговая стратегия ★ Разработчик: Triacom Entertainment ★
Платформа: J2ME ★ Размер: 74-147Kb



Еще одна пошаговая стратегия, на этот раз более легкая в освоении. Задача — на протяжении пятнадцати миссий выдворить за пределы своего государства некоего названного агрессора. Игру вы начинаете в звании командующего офицера, и под вашим управлением оказываются всего лишь несколько отрядов легкой пехоты. Сумеете показать себя с лучшей стороны — получите в свое распоряжение тяжелую пехоту, танки и артиллерию, а командование не покусится на новые звания. Каждый тип войск обладает своими слабыми и сильными сторонами, которые необходимо учитывать в бою. Например, тяжелая пехота, вооруженная базукками, обладает огромной боевой мощью в атаке и может запросто уничтожить легкое танковое подразделение противника, но практически бесполезна в обороне даже против обычной пехоты. На защитные показатели юнитов также сильно влияет тип местности, где они расположены.

В игре, помимо стандартных миссий "замочи их всех", есть и более интересные, например — защищать город до прибытия подкрепления или одним единственным юнитом пробраться на территорию врага и украсть секретные чертежи.

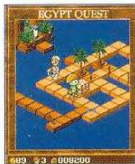
Отдельно хочется отметить работу художника. Буквально все — от начального меню до боевых эпизодов — нарисовано очень красиво и отлично детализировано, мягкие цвета не напрягают глаза, а глядя на умилую рожицу солдата, дающего вам инструкцию, хочется улыбнуться и забыть, что вокруг идет война.

Удобство управления: ★★★★★ 5/5

РЕЙТИНГ: ☹☹☹☹☹

Egypt Quest

Жанр: Аркадная головоломка ★ Разработчик: Bytedefenders ★
Платформа: J2ME ★ Размер: 62-101Kb



Egypt Quest — это симпатичная псевдотрехмерная аркадная головоломка, в которой вам предстоит помочь забавному инопланетянину, мистеру Кеффу, найти похищенное у него негосподствующими землянами топливо для космического корабля. Причем спрятали топливо не где-нибудь, а в лабиринтах египетских пирамид.

Внутри нам предстоит довольно подвигать ящики, подергать рычаги, собирать ключи и пооткрывать закрытые двери. К сожалению, мистер Кефф не захватил с собой даже самого завалящего бластера, поэтому врагов надо всячески избегать. Последние существуют трех видов: медленные и глупые мумии, быстрые, но тоже глупые скорпионы и умные стражники, которые пытаются поймать грязными руками пробегающего мимо альдебаранина. Но вы-то его в обиду не дадите, не так ли?

Удобство управления: ★★★★★ 5/5

РЕЙТИНГ: ☹☹☹☹☹

Moonbase

Жанр: Пошаговая стратегия ★ Разработчик: Redbox ★
Платформа: J2ME ★ Размер: 83Кб



Навороченная игра от создателей популярной RTS Strategy War. Moonbase — это пошаговая стратегия, в которой вам предстоит, управляя неким странным объектом под названием HUB, уничтожить такой же аппарат противника.

Сделать это, честно говоря, непросто. В вашем распоряжении есть шестнадцать видов устройств, с помощью которых предстоит разобрать вражеский HUB на запчасти и не допустить, чтобы с вами проделали то же самое. Запуск каждого устройства требует определенного количества энергии, добывать которую можно из специальных источников. Если противник расположен слишком далеко от вас, придется запускать поближе к нему дополнительный модуль, который также может использовать весь арсенал основного HUB'a.

Отправить вражеский агрегат в утиль можно одним-двумя точными попаданиями. Весь фокус заключается в том, что противник выстраивает очень мощную систему защиты, пробить которую ой как не просто! Так что один поединок может длиться довольно долго. Ну а когда вам надоест уничтожать управляемые компьютером HUB'ы, можно сыграть партию-другую с живым оппонентом на одном телефоне.

Игру освоить довольно сложно, но уж когда во всем разберетесь, можете быть уверены — вам будет, чем занять себя (а заодно и друга/подругу) во время какого-нибудь скучного мероприятия или долгой поездки.

Удобство управления: 3/5

РЕЙТИНГ: 3.5

Pat Cash Pro Tennis

Жанр: Спортивный симулятор ★ Разработчик: Dharma Interactive ★
Платформа: J2ME ★ Размер: 118-122Кб



Как не трудно догадаться по названию, игра Pat Cash Pro Tennis посвящена австралийскому теннисисту Пату Кэшу, чемпиону Уимблдона 1987 года.

Покорение вершины теннисного Олимпа состоит из семи этапов и может быть осуществлено как в одиночку, так и в команде с управляемым искусственным интеллектом напарником. В арсенале подопечного вам теннисиста три разновидности удара, грамотно выбирая между которыми можно красиво обыграть самых сильных оппонентов. Сам Пат участия в матчах не принимает, но периодически напоминает о своей персоне, расхваливая игрока в случае красиво забитых мячей.

Удобство управления: 4/5

Рейтинг: 4.5

Shark Evolution

Жанр: Аркада ★ Разработчик: Qrlaze ★
Платформа: J2ME ★ Размер: 170-211Кб



Удивительно интересная, несмотря на простоту, аркадная игрушка. Вы, управляя совсем еще маленькой акулой, должны охотиться на других обитателей мирового океана. Главное помнить простое правило: есть можно только тех, кто меньше вас. Со временем акула будет расти, и ей станут доступны для поедания более крупные представители морской фауны. В

игре реализована простенькая физическая модель: акула обладает инерцией, и чем больше становится ваша подопечная, тем труднее заставить ее изменить направление движения.

В правом верхнем углу экрана отображается таймер, считающий продолжительность игры. Это чтобы вы не увлекались и всегда знали, когда стоит остановиться — время за Shark Evolution летит незаметно.

Удобство управления: 4/5

Рейтинг: 4.5

Water Riches

Жанр: Аркада ★ Разработчик: Qrlaze ★
Платформа: J2ME ★ Размер: 174-185Кб



Игрок, выбрав одну из трех подводных лодок, отправляется на поиски сокровищ в морские глубины. Но обитатели этих самых глубин явно не в восторге от появления на их территории чужака. Так что придется активно применять установленные на лодке пушки, очищая себе дорогу от разнообразных фантастических существ. В процессе отстрела можно подбирать периодически проплывающие мимо призы, в разы повышающие огневую мощь вашего корабля. Встречаются также и бонусы, восстанавливающие полученные во время боев повреждения или делающие корпус на некоторое время непробиваемым для вражеских атак.

В конце вас ждет огромный хранилище клада, победив которого и забрав вожаженный сундучок с золотом-бриллиантами, можно со спокойной совестью отправляться куда-нибудь на Канары и прожить там добытые богатства.

Удобство управления: 3/5

РЕЙТИНГ: 3.5

ИГРЫ, ЗАСТАВКИ, МУЗЫКА — НА CD И DVD!

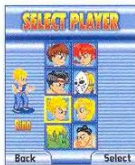
На игроманских CD и DVD размещены громадные каталоги, предоставленные известными отечественными контент-провайдерами PlayMobile, "Телеклик" и Solvo. В первом вас ждет несколько сотен игрушек и широкий ассортимент музыки, во втором — заставки для мобильных телефонов, полифония и игры, и в третьем — заставки и тоже музыка. Все это можно загрузить на мобильный телефон, отправив соответствующие SMS-сообщения на соответствующие короткие номера.

Весь контент является платным. Информация предоставляется в том виде, как была получена нами от контент-провайдеров, за исключением инструкций по скачиванию и связанных с этим полезных советов, которые прошли нашу тщательную переработку.

Игровой блок PlayMobile, содержащий более 600 игр, в силу внушительных размеров размещен только на DVD (впрочем, вероятно, часть игр из него будет и на CD). Все остальные присутствуют и на CD, и на DVD.

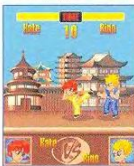
World Fighting

Жанр: Файтинг ★ Разработчик: Qrlaze ★
Платформа: J2ME ★ Размер: 179-190Кб



World Fighting больше всего напоминает известную на приставках серию игр Street Fighter. Восемь сильнейших бойцов собрались на турнире, дабы раз и навсегда выяснить, кто из них является лучшим из лучших.

Всего в игре пять режимов, среди которых наиболее интересны Tournament и Survival. В первом вам предстоит выбранным персонажем победить семерых противников и таким образом завоевать титул чемпиона. Второй режим практически не отличается от первого — за тем лишь исключением, что драться придется "на одном дыхании": после каждого раунда жизненная энер-



Заставки для телефонов

Вашему вниманию предлагают картинки-заставки для мобильных телефонов на темы лучших компьютерных игр! Размеры картинок — 128x128 и 128x96. Нужный выбирается автоматически при заказе картинки (если ваш телефон есть в списке совместимости).

Совместно с компанией Solvo мы собираемся каждый месяц выкладывать для вас новые изображения, так что следите за следующими выпусками рубрики!

Сегодня вас ждут картинки из игр: DOOM III, "Периметр", "В тылу врага", Max Payne 2, Joint Operations, True Crime (российский издатель перечисленных игр — компания 1C), Painkiller (российский издатель — "Акелла"), The Suffering (российский издатель — "Новый Диск"), а также Unreal Tournament 2004.

Что нужно, чтобы скачать картинку

Необходимо, чтобы у вас работал WAP через GPRS. То есть — он должен быть подключен у оператора, а также правильно настроен. Проще всего проверить это, попытавшись загрузить сайт вашего оператора (для МТС — wap.mts.ru, для "Билайн" — wap.beeline.ru, для "МегаФон" — wap.megawap.ru). Если все получилось, можно делать заказ. Если же нет (или если у вас не поддерживаются SMS-сообщения, они тоже необходимы) — обратитесь в сервисную службу вашего оператора, он с удовольствием поможет вам.

Как заказать картинку

Отправьте SMS-сообщение с номером выбранной цветной картинки на номер: **1004** — для абонентов "Билайн", **1243** — для абонентов МТС. Обратите внимание: в сообщении должен быть только номер и ничего больше.

Через несколько минут вы получите SMS-сообщение со временным адресом картинки. Загрузите и сохраните ее.

Эта услуга будет стоить 60 центов, так что будьте аккуратны — не путайте номер, не посылайте одно сообщение несколько раз и так далее. Каждый раз, когда вы посылаете SMS на упомянутые номера, происходит оплата услуги. Также перед тем, как отправить SMS, убедитесь, что у вас работает WAP.

Совместимость

Nokia 2100, 2300, 3100, 3110, 3200, 3210, 3300, 3310, 3330, 3350, 3410, 3510, 3650, 5100, 5210, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6200, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6500, 6510, 6600, 6610, 6650, 6800, 7110, 7160, 7210, 7250, 7650, 8110, 8110i, 8810, 8850, 8890, 8910, 8910i, 9000, 9110, 9110i, 9210, 9210i.

Samsung C100, N500, N600, N620, R200S, R210S, T100, V200.

Siemens A50, A55, C45, C55, C60, CL50, M50, M55, MC60, MC62, ME45, MT50, S45, S45i, S55, SL45i, SL55, ST55, SX1.



Зоны действия услуг

Билайн GSM: Москва и Московская область, Санкт-Петербург, Астрахань, Барнаул, Белгород, Брянск, Владимир, Волгоград, Воронеж, Горно-Алтайск, Екатеринбург, Иваново, Йошкар-Ола, Казань, Калуга, Кемерово, Кострома, Краснодар, Красноярск, Курск, Липецк, Махачкала, Назрань, Нальчик, Нижний Новгород, Новгород, Новосибирск, Норильск, Омск, Орел, Пенза, Ростов-на-Дону, Рязань, Самара, Саранск, Саратов, Смоленск, Тамбов, Тверь, Томск, Тула, Тюмень, Ульяновск, Уфа, Чебоксары, Челябинск, Элиста, Ярославль.

МТС: Москва, Владимир, Иваново, Калуга, Кострома, Курган, Киров, Коми, Н.Новгород, Оренбург, Пермь, Псков, Рязань, Смоленск, Саратов, Тюмень, Тамбов, Тверь, Тула, Челябинск, Ярославль.

Если у вас возникли сложности, связанные с получением картинки, обратитесь в службу поддержки Solvo по адресу support@mlogie.ru.

WAP-сайт "Игромания"

Настроив на своем мобильнике WAP, вы всегда можете зайти на WAP-сайт нашего журнала, расположенный по адресу wap.igromania.ru. Там вашему вниманию предлагаются: подборки свежих игровых и железных новостей, информация о всех журналах нашего издательства, а также возможность скачать бесплатные логотипы журналов "Игромания", "ЛКИ", "Мир Фантастики" и "Mobi. Мобильная связь".

гия вашего бойца немного восстанавливается и сразу начинается новый бой.

К минусам игры можно отнести не совсем удобное управление, а к плюсам — хорошую графику и анимацию персонажей.

Удобство управления: 2/5

РЕЙТИНГ:

Как заказать игру?

Чтобы заказать игру, отправьте SMS-сообщение с кодом игры на короткий номер **3010**. После этого вы получите ответную SMS из PlayMobile, в которой будет содержаться информация о заказе, а также уникальная ссылка на WAP-сайт. Эта ссылка будет действительна в течение **24 часов** с момента первого вашего к ней обращения. Заказать игру вы сможете через WAP-соединение, отправившись по этой ссылке.

Модель телефона / Название игры	Activator	Alexis	C.O.	Egypt Quest	Moonbase	Pat Cash Pro Tennis	Shark Evolution	World Fighting	Water Rishes
Nokia 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6650, 7210, 7250, 7250i	7200210002	7190201002	7320201002	7920201002	5740201002	7280201002	3950201002	3940201002	8110201002
Nokia 7650	7200229002	7190229002	7320229002	7920229002	5740229002	7280229002	3950229002	3940229002	8110229002
Nokia N-Gage	7200231002	7190231002	7320231002	7920231002		7280231002	3950231002	3940231002	8110231002
Nokia 3600	7200214002	7190214002	7320214002	7920214002			3950214002	3940214002	8110214002
Nokia 3410							3950203002	3940203002	
Nokia 6600	7200222002	7190222002		7920222002		7280222002	3950222002	3940222002	8110222002
Nokia 3650	7200215002	7190215002	7320215002	7920215002	5740215002	7280215002	3950215002	3940215002	8110215002
Nokia 3510i, 3530, 3595, 8910i		7190205002	7320205002	7920205002	5740205002		3950205002	3940205002	8110205002
Siemens S55			7320414002		5740414002		3950414002	3940414002	8110414002
SonyEricsson T610							3950503002	3940503002	8110503002
Siemens M55			7320409002				3950409002	3940409002	8110409002
Siemens M50					5740408002			3940408002	
Siemens C60			7320405002				3950405002	3940405002	8110405002
SonyEricsson Z600		7190506002	7320506002	7920506002			3950506002	3940506002	8110506002
Siemens SL55			7320420002				3950420002	3940420002	8110420002
Siemens MC60			7320411002				3950411002	3940411002	8110411002
Siemens SL45i					5740419002				
Motorola T720							3950104002	3940104002	8110104002
Samsung X100							3950611002	3940611002	8110611002
Samsung C100							3950606002	3940606002	8110606002
Samsung E700							3950609002	3940609002	

Стоимость игры 2\$ (без учета НДС). Оплата происходит в тот самый момент, когда вы отправляете SMS на короткий номер **3010**. Если у вас появились какие-либо проблемы с загрузкой игры, обратитесь в службу поддержки PlayMobile: support@playmobile.ru.

Игра от "ТелеКлика"

Сергей Натанов

War Monster

Жанр: Action/RPG ★ Разработчик: Wicked-Witch Software ★

Платформа: J2ME ★ Размер: 60-90Кб

История гоблина в шести актах с прологом и эпилогом. **War Monster** — это внушительные объемы ролевой игра, повествующая о приключениях вышеупомянутой твари божьей, на свой гоблинский лад спасающей мир. Другими словами, минимум болтовни — максимум боевых действий.

Ваш зеленый "миротворец" умеет не только драться, но и накладыва-



вать на врагов разнообразные заклинания. Плюс к этому — он не один. Игрок, помимо основного героя, может взять в команду еще нескольких персонажей. По ходу игры, герои будут набирать опыт, получая новые знания и умения — от ремонта оружия до новых магических способностей. К примеру, специализируясь на "здоровье", игрок получает заклинание исцеления; при выборе "ловкости" ваш гоблин способен уворачиваться от ударов и



т.д. Что же до графики, то она просто великолепна. Началу в буйстве цветов, вспышек и спецэффектов даже забываешь про атакующих врагов. Минусы игры — невысокое удобство управления и медленная скорость игры на некоторых телефонах, но человек, в отличие от гоблина, привыкает ко всему. Ну а по количеству реализованных возможностей War Monster действительно бьет практически все существующие на сегодняшний день RPG для мобильных телефонов.

Удобство управления: 2/5

РЕЙТИНГ:

Игра доступна для: Nokia 3100, 3200, 5100, 6100, 6108, 6560, 6610, 7200, 7210, 7250, 7250i, 6650, 6600, 3660, 7650, 3650, N-Gage.

Стоимость: 5\$ (без учета НДС).

Как заказать War Monster?

Отправьте SMS-сообщение с цифрой **11** на сервисный номер вашего оператора: "Билайн" — 1264, "Мерафон Северо-Запад" (Санкт-Петербург) — 000314.

В ответ от игрового сервера ТелеКлик вам поступит SMS-сообщение, содержащее адрес загрузки wap.teleclick.ru и PIN-код для загрузки игры. При помощи war-браузера вашего мобильного зайдите на сайт wap.teleclick.ru, выберите в разделе Java-игр понравившуюся вам игру, введите PIN-код и укажите в списке модель вашего телефона, после чего — загружайте игру. Если у вас возникнут сложности, связанные с получением игры, обратитесь в службу поддержки ТелеКлик по телефону (812) 325-47-29 или по адресу support@teleclick.ru.

СОЛДАТЫ БУДУЩЕГО

ЧАСТЬ 2

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН

НОВАЯ ИГРА НА ДВИЖКЕ CALL OF DUTY

В первой части статьи мы полностью перерисовали текстуры и узнали, как изменять модели игровых персонажей, научились изменять характеристики основных средств передвижения в **Call of Duty** (в частности, делать летающие танки), а также полностью заменили арсенал главного героя. Сегодня мы двинемся дальше по пути создания совершенно новой игры на основе движка CoD и разберем, как видоизменить врагов в игре, как перенастроить их AI. Плюс к этому — мы поработаем над системой повреждений и полностью переведем игру на русский язык.

1. Едва заведя нас, враг убегает со всех ног. Такое тоже возможно — при изменении параметра **self.bravery**.
2. За счет существенного увеличения меткости противник способен попасть в голову практически с любой дистанции.
3. Даже очереди в упор иногда не хватает, чтобы завалить врага с укрепленным здоровьем.



ВОИНЫ

Перенесемся в архив **pak5.pk3**, упомянутый еще первой части статьи. В нем нам интересен каталог **lalttype**. В последнем вы найдете множество файлов с расширением **gsc**, каждый из которых содержит характеристики того или иного персонажа или типа персонажей. Файлы с именем, начинающимся с сочетания **ally_** относятся к вашим напарникам. Те же, что имеют в своем названии приставку **axis_**, соответствуют врагам. Кроме того, наименования почти всех местных файлов оканчиваются сочетанием **_X**, где **X** — краткое название оружия, которым вооружен солдат. Все эти файлы наполнены кучей параметров, которые раскиданы по разделам **main**, **spawner** и **precache** (в начале файла имеется небольшой блок комментариев, которые игрой не учитываются). Содержание каждого из них выделено фигурными скобками. Нам в первую очередь понадобится блок **main**, в котором располагаются следующие характеристики персонажа.

self.team — армия, на службе которой состоит солдат: **"allies"** — союзники, **"axis"** — фашисты.

self.accuracy — меткость персонажа.

self.health — здоровье.

self.weapon — основное оружие (значение должно быть взято в кавычки). Здесь и в значении двух следующих атрибутов следует ссылаться на файл, соответствующий этому средству уничтожения (о такого рода файлах писалося чуть выше), находящийся в директории **weapons\sp** архива **pak0.pk3**. Например, если вы пропишите здесь слово **"thompson"**, субъект будет вооружен автоматом Томпсона.

self.secondaryweapon — второе оружие убийства (пистолетное). Если оно отсутствует, здесь стоят пустые кавычки.

self.grenadeWeapon — гранатное оружие (если есть).

self.grenadeAmmo — число гранат у субъекта. Изменяя значения этого и трех предыдущих показателей, вы можете полностью перевооружить своих врагов и союзников. Лично я навесил на каждого неприятеля побольше гранат и выдал по два мощных ствола, причем один из них — какое-нибудь тяжелое оружие вроде противотанковой пушки. Сражаться с такими соперниками куда сложнее, чем с оригинальными, но, вместе с тем, и намного увлекательнее.

self.scariness — страх, который испытывают солдаты из оппозиции, когда видят данного героя. Чем выше, тем больше угро-

жающе выглядит персонаж.

self.bravery — храбрость. Ставьте 100, и персонаж обретет полное бесстрашие. Авторы игры используют здесь только два значения: 6 — для ваших сослуживцев и 50 — для врагов. Советую поэкспериментировать с редактированием этого атрибута. Это может привести к самым различным и неожиданным результатам. Например, прописав сюда своим союзникам число повыше (от 50 до 100), вы существенно увеличите их активность, а значит — и роль в боевых действиях. В этом случае вам будет намного проще играть. Хорошие же игроки могут, наоборот, снизить степень участия в войне солдат из вашей армии, повысив тем самым

4. Эта слабенькая граната в скором времени превратится в мощнейшую взрывчатку.

5. Первая стадия модификации гранаты — замена модели.

6. Стадия вторая — увеличение радиуса взрыва и урона.



сложность игры. Поставив же врагам значение близкое к нулю, вы сделаете их полными трусами, и они всякий раз будут убегать от вас, как зайцы от волка.

Обратите внимание на то, что при изменении оружейного арсенала героя, вы должны подправить содержимое раздела **precache** следующим образом. Если вы заменили одно оружие другим, укажите название последнего в строке **precacheitem("X")**; вместо X (то же, что вы указали в одном из "оружейных" параметров персонажа). Если же вы вооружили субъекта новым стволом, добавьте в этот блок строку того же вида, указав вместо X название добавляемого оружия.

Смело предположить, что разработчики создавали всех врагов (и, кстати, напарников тоже) по единому шаблону, отчего все они получились до боли похожими друг на друга. Так внесите же хоть какое-то разнообразие! Для этого придайте игровым персонажам индивидуальность, подбирая одноименным параметрам разных героев хоть немного отличные друг от друга значения.

Кроме того, занимаясь правкой атрибутов игровых персонажей, вы можете ощутимым образом влиять на сложность игры. Идеальным вариантом для опытных игроков будут вооруженные до зубов неприятели: храбрые как настоящие бойцы, меткие как снайперы и здоровые как быки — в общем, по-настоящему достойные соперники, с которыми действительно интересно воевать. Если при этом вы испытываете большие проблемы при прохождении игры, будет нелишним также усилить должным образом своих сослуживцев. В этом случае сложность не особо увеличится по сравнению с тем уровнем, что был до улучшения бойцовских способностей врагов.

СИСТЕМА ПОВРЕЖДЕНИЙ

Раскроем теперь папку **info**. В ней вы обнаружите всего два файла (у обоих отсутствует расширение): **ai_lochit_dmgtable** и **mp_lochit_dmgtable**. Первый из них определяет уязвимость различных частей тела (и в некоторых случаях — деталей снаряжения) ваших противников и сослуживцев, второй — то же самое для игроков в мультиплеере. Оба файла по структуре напоминают "оружейные" и "транспортные"

ВЕЛИКИЙ И МОГУЧИЙ

В директории с игрой, помимо разобранных в статье архивов **pak0.pk3**, **pak1.pk3**, **pak2.pk3**, **pak3.pk3**, **pak4.pk3** и **pak5.pk3**, имеется еще два весьма ценных архивных файла — **localized_english_pak0.pk3** и **localized_english_pak1.pk3**. Первый из них подразделяется на следующие директории: **textures** — текстуры, содержащие различные надписи, **lui** — картинки и скриптовые файлы, предназначенные для оформления меню одиночной игры, **lui_mp** — многопользовательской игры, **lsound** — звуковые файлы формата **wav** с речью игровых персонажей (все диалоги распределены по трем подкатегориям: **Us** — диалоги из эпизода в Англии, **UK** — из эпизода в США, **Stalingrad** — в России).

Папка **lsound** имеется и в архиве **localized_english_pak1.pk3** (здесь в ней вы также найдете ряд речей). Помимо этой директории архив несет в себе следующие категории: **lgfx** — рисунки с надписями для экрана героя, **levelshots** — заглушечные картинки уровней, **localizedstrings** — строки с игровыми текстами (сами тексты в этих файлах заключены в кавычки), **skins** (скины героев игры и разнообразных объектов, содержащие какие-либо надписи).

Редактируя и подменяя файлы из обоих архивов, вы можете полностью русифицировать игру, переводя на родной язык все надписи, перерисовывая текстуры с текстом и занимаясь переозвучкой персонажей,

файлы, разобранные выше, и построены следующим образом. Вначале идет сочетание **LOCDMGTABLEnone1**, за которым следует цифра 1, обозначающая общую крепость здоровья персонажей. Далее начинается перечень параметров с названиями частей тела, каждый из которых определяет болезненность повреждения указанной области (чем выше число, следующее за именем параметра, тем уязвимее часть тела). Перед вами обозначения всех частей тела: **helmet** — верхняя часть головы (область для головных уборов: касок, беретов и т.д.), **head** — нижняя часть головы, **neck** — шея, **torso_upper** — верхняя часть туловища (большую часть этой области занимает грудь), **torso_lower** — нижняя часть туловища (живот), **right_arm_upper** — правое плечо, **right_arm_lower** — правое предплечье, **right_hand** — кисть правой руки, **left_arm_upper** — левое плечо, **left_arm_lower** — левое предплечье, **left_hand** — кисть левой руки, **right_leg_upper** — правое бедро, **right_leg_lower** — правая голень, **right_foot** — правая стопа, **left_leg_upper** — левое бедро, **left_leg_lower** — левая голень, **left_foot** — левая стопа, **gun** — оружие, которое персонаж держит в руках.

Файлы из папки **info** помогут вам полностью переписать игровую систему повреждений. Корректируя значения имеющихся в этих файлах характеристик, вы можете изменять живучесть действующих лиц игры (при увеличении значений параметров вы укрепляете здоровье персонажей, при

уменьшении — соответственно, ослабляете), тем самым существенно влияя на геймплей.

Обратите также внимание на различие в значениях одноименных параметров в файлах **ai_lochit_dmgtable** и **mp_lochit_dmgtable**. Если в одиночном режиме персонажи обладают повышенной чувствительностью к хедшотам, то в мультиплеере большей, по сравнению с синглом, уязвимостью обладают ноги. Сложно сказать, чем это объяснимо, но в любом случае вы можете попробовать каждый вариант в действии в обоих режимах игры. В частности, рекомендую "протестировать" для многопользовательской игры сингловый тип уязвимости частей тела, который лично мне видится более логичным.

■■■

Итак, мы разобрали важнейшие игровые параметры, научились править и подменять графические и звуковые файлы. Этого вполне достаточно, чтобы сделать добротный мод. Он может вводить в игру небольшие новшества, а может изменять ее до неузнаваемости. Второй вариант, конечно, предпочтительней, но в этом случае работы у вас будет куда больше. Если это не пугает, попробуйте разработать какую-нибудь глобальную модификацию — например, футуристическую. Для этого вам понадобится ввести в игру орудия убийства и транспортные средства будущего, подкорректировать на "футуристический" лад графическую (причем как текстуры, так и игровой интерфейс) и звуковую составляющие игры (о каждом из этих преобразований мы уже говорили при изучении соответствующих файлов, осталось только собрать все вместе).

Если же у вас нет желания досконально модифицировать игру, можете просто добавить в нее несколько новых видов вооружения, снаряжения и транспорта. Таким образом вы создадите небольшое игровое дополнение. Можно также придать игре реалистичности, сделав игровых персонажей более уязвимыми, систему повреждений — более правдоподобной, а "поведение" всех видов оружия — более похожим на их реальные аналоги (о том, как все это сделать, уже сообщалось). Надеюсь, ваш мод получится играбельным и интересным. ■

7. В нашем моде любое ранение сопровождается помутнением в глазах.

8. Теперь стрельба лежа дает значительный бонус к меткости оружия.



ОСТРОВА В ОКЕАНЕ

ЧАСТЬ III

СОЗДАНИЕ ЗАКРЫТЫХ УРОВНЕЙ

FAR CRY

АНДРЕЙ ЖЕЛТАК

И ШЛИФОВКА КАРТЫ

Бегать по просторам джунглей океанских островов с автоматом наперевес, конечно, интересно. Но где это вы видели, чтобы какая-нибудь сверхсекретная лаборатория, разводящая жутких мутантов с помощью новейших достижений продажной девки империализма, была расположена прямо под палящим солнцем, на песчаных отмосах берегов? Нет, такая лаборатория должна непременно быть упрятана глубоко под землей. Иными словами: нам необходимо создать закрытые помещения на нашей карте. Как это (и не только это) сделать, мы рассмотрим в сегодняшней статье.

ВНУТРЕННИЕ ПОМЕЩЕНИЯ

ГЕОМЕТРИЯ

Внутренности зданий в игре создаются без особых ухищрений с помощью заранее подготовленных кусочков пола, потолка, стен. Все они находятся на закладке **Objects** панели **RollupBar** под кнопкой **Brush** в папке **glm**. Чтобы не мучиться с подгонкой частей друг к другу, заранее включите на панели инструментов кнопку-список **Snap to Grid**, установив размер ячейки в 0.5 единиц, и кнопку **Snap Angle** — так объекты будут перемещаться строго с заданным промежутком и поворачиваться с шагом в 5 градусов. Также в некоторых случаях намного удобнее будет работать над "коридорными" уровнями в окнах плоских проекций (**Top**, **Left**, **Front**), особенно при создании зон видимости, описанных ниже.

Все модели, составляющие помещение, можно поделить на четыре типа: полы (**Floors**), стены (**Walls**), потолки (**Ceilings**) и "внутренние" модели, такие как колонны (**Pillars**), части, из которых составляются дверные проемы (**Doors**). Они находятся в

подкаталогах с соответствующими названиями. Модели первых трех типов почти все представляют собой покрытый текстурой квадрат, видимый лишь с одной стороны. Остальные также имеют дыры — для экономии полигонов у них отсутствуют "задние" грани. Поэтому, создавая уровень, следите, чтобы на нем не появлялись окна в пустоту.

Так как внутренние помещения, скорее всего, будут спрятаны под землей, то вам понадобится создать проход в земной поверхности, иначе игрок просто не сможет пройти ни в один бункер. Для этого нужно перейти на закладку **Terrain** и нажать кнопку **Holes**. Тут все просто. Кнопка **Make Hole** создает дыру в земле. Кнопка **Remove Hole** — закрывает дыру. Радиус кисти задается бегунком под кнопками. При создании подобного прохода нужно позаботиться о маскировке стыков земной поверхности и выплывающих из земли деталей — чтобы не было щелей и нигде не торчали "висячие" полигоны.

ЗОНЫ ВИДИМОСТИ

Поскольку все помещения создаются из статических моделей, не идет речи о каком-либо автоматическом разбиении пространства на зоны видимости. Игре придется обрабатывать абсолютно все помещения, а также объекты на поверхности, которые будут в пределах зоны видимости игрока, даже если эти объекты заслонены стенами подземного бункера. А это приведет к большим потерям в производительности. Поэтому зоны видимости необходимо установить вручную. Это делается с помощью объектов **VisArea** и **Portal** (скрываются под кнопкой **Area** на закладке **Objects**). Первый как раз и является зоной видимости, позволяя игроку, попавшему в эту зону, видеть лишь те объекты, которые также находятся в данной

зоне. Порталы же являются "окнами" между зонами видимости и позволяют смотреть наружу (если вы находитесь внутри **VisArea**) или наоборот — внутрь (если вы находитесь вне **VisArea**).

Во избежание проблем с размещением порталов лучше использовать прямоугольные зоны видимости. Смежные зоны видимости должны быть расположены вплотную друг к другу, без зазоров. Редактировать размер и форму любой зоны можно, выделив ее и щелкнув по кнопке **Edit Shape** на закладке **Objects**. Перемещаются точки левой кнопкой мыши. Добавляются также левой кнопкой при зажатом **Ctrl**. Удаляются двойным левым щелчком по удаляемой точке. Высоту можно настроить в параметре **Height**. Лучше, чтобы у зоны был некоторый запас по размерам, чтобы модели, составляющие ограничиваемую комнату, наверняка оказывались внутри этой зоны. Те объекты, которые находятся прямо на границе зоны, не всегда отображаются корректно. Пример расположения зон можно увидеть на рис. 2.

Порталы создаются и редактируются точно так же, как и зоны видимости. Их нужно располагать прямо на стыке двух зон, чтобы они полностью перекрывали место их соприкосновения. Но не следует делать порталы чрезмерно объемными, наоборот — старайтесь делать их по возможности более плоскими (рис. 3). Корректируя габариты и положение портала, старайтесь добиться того, чтобы можно было увидеть соседнюю зону видимости из любой точки текущей зоны.

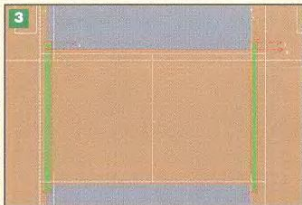
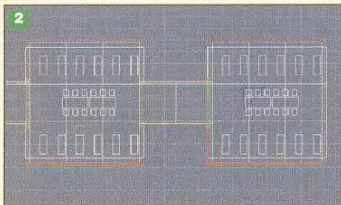
ТЕКСТУРИРОВАНИЕ

"Кирпичики", из которых собирается очередная секретная лаборатория, уже имеют свои текстуры. Но текстуры эти весьма од-

1. ■ Немного терпения, и вот — уютный бункер типа "барак" готов к сдаче под ключ.

2. ■ Пример размещения зон видимости на схеме уровня.

3. ■ А вот так следует располагать порталы.



нообразны, да и вариантов моделей с разными текстурами не так уж и много. Что же делать, если вы захотите сменить серые бетонные стены на сверкающие металлические или еще на что-либо?

Для начала следует открыть уже знакомое окно базы данных, обитающее в меню **Window>Show Data Base View**, и там перейти на закладку **Materials**. Как и в подробно изученной в прошлой статье закладке **Entity Library**, все наборы текстур (а точнее — материалов) содержатся во внешних библиотечках. Чтобы открыть библиотеку, щелкните по кнопке **Load Library** и выберите желаемый набор в появившемся окне. Открыв библиотеку, выделите один из приглянувшихся вам материалов. Затем в окне обзора **Perspective** выделите текстурируемую модель и нажмите кнопку **Assign Material to Selection**. Вернуть стандартную текстуру модели всегда можно кнопкой **Reset Material On Selection**.

К слову, текстуры вовсе неспроста называются материалами. Ведь в библиотеке содержатся не только стандартные «диффузные» текстуры. Материалы содержат и карты отражений, и рельефные текстуры, и всевозможные их сочетания. С их помощью вы можете придать любой поверхности какой угодно вид.

ОСВЕЩЕНИЕ

Освещение — важная часть в создании подземных уровней. Это вам не залитые солнечным светом пляжи. Существует два типа освещения: динамическое (обрабатываемое в реальном времени) и статическое (предназначенное для компиляции карт освещения на статических моделях). Оба типа могут также иметь свойство **fake** (муляж; задается в параметрах). От обычных источников света **fake**-лампочки отличаются тем, что освещают лишь статические объекты и не принимают участия в освещении движущихся моделей, экономя тем самым ресурсы компьютера.

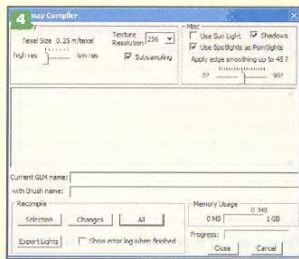
По умолчанию все внутренние помещения освещены весьма ярко, что категорически неправильно — ведь солнечный свет туда не проникает, а других источников света там пока еще нет. Погрозим их в сумрак. Для этого откройте меню **Game!Generate Lightmaps**. В открывшемся окне (рис. 4) в поле **Quality** настраивается разрешение карт освещения — бегунком **Texel Size** настраивается масштаб пикселей, а в списке **Texture Resolution** вы можете выбрать разрешение текстуры. Чтобы скомпилировать карты освещения на всех статических объектах карты, надо нажать кнопку **All** в поле **Recompile** в нижней части окна. Кнопка **Selection** обновит карты освещения только на предварительно выделенных объектах, а кнопка **Changes** — лишь на объектах, подвергшихся каким-либо изменениям со времени предыдущей компиляции карт.

Теперь можно заняться искусственными источниками света. Как статическое,

так и динамическое освещение задается одним и тем же типом объектов — **DynamicLight** из раздела **Entity**, папка **Lights**. Установите этот объект в одной из комнат и обратите взор на набор его параметров. В свитке **Entity Params** включено два параметра — **CastShadowMaps** и **RecvShadowMaps**. Они означают, что объект (точнее, его модель) может отображать динамическую тень, и тени от других объектов могут падать на него. Их можно отключить: тень от абжура лампы, появляющаяся лишь при наведении второго источника света, вряд ли очень необходима, а ресурсы процессора небесконечны. Если включить параметр **CastLightmap**, то объект перестанет быть динамическим источником света и будет проецировать обычные карты освещенности (конечно, лишь после того, как вы заново откомпилируете их). Цвет излучаемого света изменяется в параметре **Diffuse** в свитке **Entity Properties**. Яркость — в параметре **DiffuseMultiplier**. Расстояние, на которое распространяется свет, — в параметре **OuterRadius**.

Статический источник света светит равномерно во всех направлениях. Динамическая же лампочка испускает конус света в заданном направлении (хотя, включив параметр **ProjectInAllDirs**, можно и их заставить светить во все стороны). Ширина этого конуса задается параметром **ProjectorFov**. А вот параметр **ProjectorTexture** позволяет изменить вид пятна света с обычного расплывчатого круга на что-нибудь более интересное (например, светлое пятно будет перечеркнуто решеткой, загораживающей лампу). Задавая различные значения параметру **LightStyle**, можно заставить лампу моргать, периодически гаснуть и вообще вести себя так, как приличные лампы не ведут. Чтобы источник света был по-настоящему движущимся, надо задать ему шейдер в параметре **LightShader** (шейдеры лампы в списке можно найти по названию, каждое из которых начинается на **light**). После этого, кроме условного обозначения источника света, вы также сможете видеть модель, которая будет изображать лампу в игре. Если текущая модель вас не устраивает, выберите другую в параметре **Model3**. Можете дополнительно настроить скорость затухания колебаний качающейся от какого-либо толчка лампы в параметре **damping**. Чем выше значение, тем быстрее лампа успокоится, но если установить 0 или меньше, лампа не прекратит качаться никогда.

Расставляя лампы, имейте в виду, что свет не проникает сквозь порталы между зонами видимости (рис. 5). Если статическое освещение можно продублировать, расположив по лампочке с каждой стороны портала, то с динамическим освещением такой фокус не пройдет. Поэтому не располагайте динамические светильники слишком близко к порталам.



4. ■ Здесь компилируются карты освещенности.
5. ■ Пример неправильного освещения — свет от лампы не освещает область за порталом.
6. ■ Участок маршрутной сетки с одного из оригинальных уровней.

ВЕЙПОЙНТЫ

Вейпоинты — это сеть из точек маршрутов, предназначенных для того, чтобы управляемые AI персонажи могли ориентироваться в нестандартных для них зонах. Нестандартными в **Far Cry** считаются все зоны, кроме земной поверхности на открытых участках уровня. То есть, все ступеньки, мосты, закрытые помещения и прочее. Так как возможность автоматической генерации вейпоинтов в редакторе не предусмотрена, все придется делать вручную.

Вейпоинты находятся в разделе **AI**, объект **AIPoint**. Они бывают четырех типов — **Waypoint** (стандартные точки маршрута, из которых и составляется основная сетка), **HidePoint** (точка, в которой персонажи прячутся в случае опасности; их следует устанавливать за углами, колоннами и т.д.), **EntryPoint** (точка входа и выхода из нестандартной зоны; нужна, чтобы персонаж, обычно находящийся вне сетки маршрутов, мог при необходимости перейти на нее и затем выйти) и

ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

АЛЕКСАНДР ТАРАКАНОВ

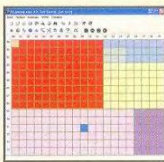
WARLORDS BATTLECRY 3

Где взять: Устанавливается вместе с игрой

Возможности: 70%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор предназначен для создания одиночных миссий и редактирования оригинальных карт.

Интерфейс редактора прост и удобен. Большую часть основного окна занимает экран редактирования. Снизу находятся инструменты и мини-карта. Создание миссии происходит стандартным образом. Создаете новую карту и указываете ее размер, который, к сожалению, нельзя изменить в дальнейшем, поэтому хорошо подумайте над тем, какого размера карта вам нужна. После определения размеров необходимо покрыть карту текстура-



указываете список товаров доступных игроку, количество минералов на астероидах... Также вы можете импортировать в игру музыку и звуковые файлы в формате *.mp3 или *.wma.

Вместе с редактором поставляется программа, которая конвертирует игровые ресурсы в формат *.xml. После этого с ними можно работать в редакторе, предварительно экспортировав из *.xml в рабочий формат карт — *.cnt. Игра имеет открытую структуру. Можно создавать модификации путем изменения xml-файлов. Для этого подойдет любой xml-редактор. Более того, часть обозначений, используемых разработчиками в xml-файлах, подробно разобраны в мануале, что здорово облегчает работу.

ВЕРДИКТ: Несмотря на простенький вид, утилита серьезная, позволяет изменять многие параметры геймплея.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 7/10

ОПЕРАЦИЯ "SILENT STORM": ЧАСОВЫЕ

Где взять: С нашего CD/DVD

Возможности: 90%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Редактор предназначен для создания одиночных миссий и полноценных компаний. Также можно модифицировать оригинальные карты. Прежде чем начать работу, нужно установить Microsoft SQL Server 2000. Редактор практически полная копия того, что был в оригинальной игре **Операция Silent Storm**. Изменений немного: разработчики избежали от множества ошибок более ранней версии редактора, появилась подробнейшая документация с уровнем-примером, на котором наглядно отображено создание карты, шаг за шагом.

Интерфейс утилиты стандартен. Наверху находится главное меню и панель инструментов, на которой расположены наиболее важные функции. Слева располагаются инструменты для создания ландшафта и объекты, которые можно установить на карту: здания, персонажи, ресурсы. Справа — окно со свойствами выбранного объекта и меню для создания разных слоев высоты на карте (необходимо для создания подвалов, чердаков).

Создание сценария происходит следующим образом. Сначала создаете новую карту и указываете ее основные свойства. Потом

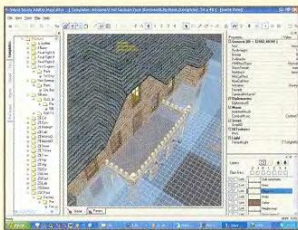
определяете рельеф, расставляете здания, персонажей и детализированные объекты.

При создании карты вы можете использовать стандартные модели или импортировать собственные, созданные при помощи графических редакторов, таких как Maya3D или 3D Studio Max. Также разрешено импортировать собственные звуки и музыку в формат *.ogg, а звуковые — в *.wav.

Также вы можете изменять параметры персонажей, их внешний вид, наличие предметов в инвентаре, характеристики оружия и прочего снаряжения. Более того, вы можете вносить изменения в игровой интерфейс, а также добавлять собственные текстовые сообщения, появляющиеся в игре. В редакторе встроено несколько поисковиков ошибок, позволяющих протестировать карту.

Для написания скриптов используются популярный язык Lua. Более подробную информацию о нем можно получить на сайте www.lua.org. С его помощью можно создавать сценарии, игровые сценки на движке игры и реакции игровых персонажей на какое-либо действие игрока. Редактор содержит большое количество готовых функций, но никто не запрещает создавать собственные.

Одной из особенностей редактора является возможность совместной работы на нескольких компьютерах, подключенных в локальной сети к общей базе данных. После



того как модификация будет готова, ее нужно скомпилировать в отдельный файл и подключить в игре.

Интересный момент — часть настроек не документирована и предназначена только для профессиональных разработчиков. С помощью этих настроек вы можете полностью использовать заложенные в редактор возможности, но в таком случае никто не гарантирует стабильную работу созданной модификации.

ВЕРДИКТ: Мощная утилита, позволяющая кардинальным образом изменить игру. Освоить ее непросто, но, как говорится, сила стоит свеч.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": 9/10

X2: THE THREAT

Где взять: С нашего CD/DVD

Возможности: 80%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: Утилита предназначена для создания и редактирования игровой вселенной X2: The Threat. Интерфейс утилиты несложен. Посередине основного окна расположен экран редактирования. Сверху — панель инструментов. Все объекты отображаются в виде условных обозначений.

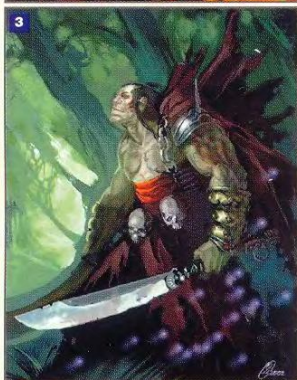
Создание вселенной выполнено предельно просто. Сначала вы создаете сектора для

ИСКУССТВО МАСТЕРСТВА

КАК СОЗДАВАЛИСЬ "КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ"

ВЛАДИМИР БОЛВИН

БЕСЕДЫ С ИЗВЕСТНЫМИ РАЗРАБОТЧИКАМИ



1. "Лондосы на охоте". Куда смотрит общество защиты животных!
2. Завтрак "туриста". Очевидно, что рисунок сделан с натуры.
3. Буч — суровый парень. Относится к категории "на лицо ужасные". "Добрыё" уже внутри, судя по подвешенным черепам.

Здравствуйте, уважаемые идолопоклонники 3D Мах, темные мученики "Фотошопа" и святые люди, верящие в поверхность Безье!

Долгое время на страницах нашего журнала в интеллектуально насыщенных разделах "Игростроя" мы прокачивали ваши серые клетки, декламируя наизусть такие навороченные слова, как "модификатор", "сплайны", "объемная деформация" и даже "поверхности NURBS". Более того, меня сделали полным "заспанцем" в учебные вузы разных стран, дабы узнать, где готовят специалистов, способных эти слова правильно понимать. Вопрос оказался сложным. Изучение терминов для 3D-модделлеров, в отличие от многих других профессий, не дает гарантии успешного их применения на практике. У многих ничего толкового на экране так и не появляется. А почему? Потому, что эти носители 3D-знаний не спешат поделиться на страницах книг и журналов своими самыми сокровенными секретами.

Могу похвастать — главный из них мне уже известен. Приставал я к одному мастеру с расспросами, долго приставал, и он в конце концов раскололся. Несколько дней работаю по его рецепту. Оказалось, все дело в кресле. Прежде чем приступить к медитации и шуровать пассы руками, надо правильно развернуть посадочную чашку, сориентировав ее по сторонам света, — строго спинкой на север. Только тогда можно читать заклинание: "О-о-о, великий повелитель виртуального мира! Создатель битовых массивов и перемножитель трехмерных матриц! Нарисуй за меня такого офигенного монстра, чтобы все от зависти погнули!" И, закрыв глаза, рисовать в мозгу вершину за вершиной, линию за линией, полигон за полигоном... Тогда, к утру, из ничего должно возникнуть нечто. Останется только сохранить красоту в файле и идти на заслуженный покой.

Третий день камлаю. Уже есть прогресс. К рассвету отключившийся монитор начинает светиться красным цветом. Разноцветные круги плавают по экрану. Я слышу голоса... А сегодня в зеркале видел обросшего щетиной монстра, с налитыми кровью глазами и дикой улыбкой на лице. Не совсем такого, как я хотел, но что-то общее уже определено было.

Однако этот путь может показаться кому-то слишком сложным. Хотелось бы всего и сразу. Чего-то попроче. Как-то попонятней. Как говорил в глубокой древности великий и мудрый Лю-Сю-Дзынь, "у всех 3D-парнишек в записке — пара фишек". Пспрашиваем

известных 3D-модделлеров. Пусть поделятся фишками. Почему это при всех прочих равных условиях у них получается сделать красиво, а у многих других — нет. Заодно побольше узнаем об их скрытой жизни. Не той, которая смотрит на нас с экрана в виде умопомрачительных 3D-моделей, а той, где они ходят по магазинам, толкуются в общественном транспорте, поедают шашлык, играют в игры, слушают музыку, знакомятся с девушками. А вы посмотрите и попробуйте примерить их образ жизни на себя. Может, последуют полезные выводы, которые помогут достичь желаемой цели.

Первым "ответчиком" по нашему желанию и его собственному хотению был назначен создатель впечатляющих монстров из широко известной российской игры "Космические рейнджеры", — Александр Язынин (см. рис. 4). Вооружившись 3D-разговорником, мы отправились докучать ему вопросами.

SETUP_MASTER_3D.EXE

Очевидно, до того как Александр стал профессиональным монстромедом, прошло некоторое количество лет, в течение которых ему приходилось заниматься чем-то другим. Например, родиться, учиться, торговать на базаре черешней и тому подобное... Во всяком случае, на вопрос "что вы делали до..." так отвечает большинство известных нам простых пользователей программного обеспечения, связанного с производством 3D-графики. Может быть, у реального мастера это происходит как-то иначе? Может, пока другие дети лепили из песка куличики, он уже тогда, из того же песка, делал свои первые 3D-формы?

"Игромания" [И]: Саша, набросай нам координаты пути, который привел тебя к 3D-моделированию. Пришлось ли бороться с массой других желаний (например, стать ка-



4. Хорошо иметь офис в двух шагах от Тихого океана...
5. Человек, очень похожий на Александра Язынина, собирается играть в пейнтбол (настоящий говорил об отсутствии свободного времени).

питаном дальнего плавания)? Поддерживали тебя в начинании родные или — для придания верного направления мыслям — заставляли полоть километровые грядки с редисом, луком и черемшей?

Александр Язынин [АЯ]: Началось с того, что однажды в студеную зимнюю пору, 19 июля 1980 года, я появился на свет. Произошло это в день открытия Олимпиады в Москве, что произвело неизгладимое впечатление на моих родителей. Но, как они ни старались, спортсмена из меня не вышло: то бок болит, то спину сводит. Однако их усилия не пропали даром. Время от времени просыпается во мне спортивный зуд... Даже установив недавно дома тренажер со штангой. Не потерял еще надежды, что в конце концов из меня получится здоровенный красавец-мужчина. Правда, гораздо чаще штанге приходится выступать вешалкой для белья. А жаль, ведь без нее можно стать мужчиной и даже красавцем, но никак не здоровенным...

Таким видом экстрима, как торговля на базаре черешней, мне заниматься не пришлось. Я с раннего детства точно знал, что хочу быть художником. Другие профессии меня просто не интересовали. Километровые грядки помню, но они уже никак не могли изменить направление моих мыслей, поскольку к тому моменту произошло мое первое знакомство с компьютерными играми. Я по уши застрял в этих мирах и точно определился, каким именно делом хочу заниматься всю свою жизнь.

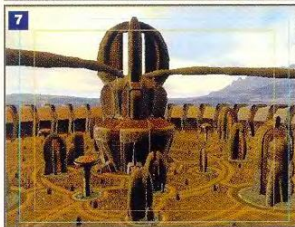
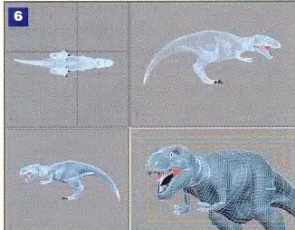
Но мало хотеть, нужно для этого что-то делать! Я поступил в художественную школу и в течение пяти лет рисовал банки, чайники, парафиновые фрукты и поеденные молью чучела представителей фауны, а дома в моих картинках оживали невиданные фантастические миры. Больше всего меня интересовали их жители, персонажи.

Затем поступил во Владивостокское художественное училище, где моим преподавателем оказался бородастый любитель живописи и компьютерных игр Николай Андрейчиков. В течение следующих 5-ти лет я рисовал под его чутким руководством уже гипсовые банки, чайники (далее по списку) и занимался портретами людей.

В то же самое время мы вместе с моим другом Алексеем Дындыч начали создавать свои собственные игры. Удалось закончить только две аркады. Назывались они *Warrior 1* и *Warrior 2*. Геймплей был прост: обход локаций в поисках монстров, приговоренных нами, разработчиками, к умерщвлению. Все персонажи рисовались в *Photoshop*, что было крайне затруднительно. Еще тогда я задумался о переходе на более эффективный инструмент для создания игровых моделей и анимации.

Наша третья игра была клоном *Starcraft*. Выглядела все замечательно, солдаты воевали, десант высаживался, но на этом все и завершилось.

А сейчас я уже четвертый год учусь во Владивостокской академии искусств на кафедре живописи и рисунка.



6. Проектирование монстра в 3D Max.
7. Только создатель города сможет увидеть его первым.

Так, давайте прикинем... 5 лет художественной школы, 5 лет художественного училища, уже четыре года Академии искусств... Общий счет — 14 лет. Это же какое количество дней и ночей! Граф Монте-Кристо за этот период успел всего лишь прокопать подземный ход в замке Иф, маньяк бездарно потратил его на тюремный срок, а Язынин все это время учился рисовать монстров! Не слабо. Если вычеркнуть моменты приседания на горшок, период замены звуков "агу-гуа" на понятные окружающим фразы, а также изучение алфавита и основных цветов радуги, получается, что наш "ответчик" готовился стать известным 3D-модельером всю свою жизнь...

О ВРЕДЕ ОБЪЕКТИВНЫХ ПРИЧИН

А как же разрушительное влияние маленьких радостей жизни? Много прекрасных людей могут часами рассказывать о том, какие интересные идеи бродят у них в головах и как здорово будет выглядеть воплощение этих идей в экранные пиксели. Но печальная статистика утверждает, что большинству этих задумок никогда не суждено сбыться. Мешают абсолютно объективные причины: неудобное компьютерное кресло, мышка не той операционной системы, а также расположенный возле компьютера телевизор (он оказывает на модельера чрезвычайно вредное влияние своими излучающими излучениями). Отдельным личностям вроде меня обязательно надо хотя бы раз в полгода оказывать возле какого-нибудь водоема и, забросив снасти в подернутую масляной пленкой "воду", сделать вид, будто здесь водится рыба (не знаю, как другие, но я всегда ловлю по-крупному, даже если в реке плавает только одинокий дырявый башмак). Что-нибудь обязательно должно мешать плодотворной работе любого потен-

циального мастера...

[И]: Что больше всего отвлекает тебя во время работы? Как воспитываешь силу воли и невосприимчивость к искушающим факторам? Есть какие-нибудь "фирменные" способы уничтожения свободного времени? Например, катание на яхте, ловля крокодилов?

[АЯ]: Если человеку постоянно мешают "объективные причины", то ему лучше заняться чем-то другим, нежели 3D-графикой. Таким людям никакие советы не помогут. Полно других профессий, где можно стать мастером, не проявляя чудеса усидчивости и сосредоточенности на поставленной задаче. Начинающий 3D-модельер, если уж он начал этим заниматься, будет стремиться к совершенству, пока работа ему не наскучит. Тогда он сразу из "начинающего" перетечет в категорию "несостоявшегося". Сможет человек увлеченно заниматься этим всю жизнь, значит, он нашел свое дело. Когда бы все начинающие становились мастерами 3D, кто работал бы мастером в токарном цехе? Или слепком, будет стремиться к совершенству, пока работа ему не наскучит. Это ведь тоже нужно.

Научить человека усидчивости, старанию и терпению не может никто. Тем более советы незнакомому ему человеку. Может помочь только собственное желание творить, и не безобразия какие, вроде ловли крокодилов, а воплощение своих фантазий в формы 3D, вполне видимые окружающим. Если таково желание в нем нет, то лень быстро покончит с любым начинанием, ведь дальше столько работы...

Я постоянно работаю над игрой. Это замечательное сочетание творчества и работы, так что свободного времени практически не остается совсем (компромат смотрите на рис. 5). Ведь кроме "монстров" надо сделать еще кучу разных вещей... Это и задники с фонами глубокого космоса, и корабли разных рас, и красочные заставки, и так далее и тому подобное...

СЕХ И МОДЕЛЛЕРЫ

Как печально звучит фраза "свободного времени нет совсем"! Прямо-таки угрожающе по отношению к популяции 3D-модельеров... Ведь на что тратят свободное время здоровенные красавцы-мужчины, которые не занимаются 3D-моделированием и у которых оно (свободное время) имеется в самых нелитературных количествах? На девушек! А зачем? Чтобы увеличивать популяцию здоровенных красавцев-мужчин. Знаменитые 3D-мастера при этом сослаются на отсутствие свободного времени! Для модельера, рабочий день которого заканчивается далеко за полночь, повстречаться со своей судьбой — задача не из легких.

Мало встретиться, надо еще успеть пустить флюиды в глаза любимой, довести уровень общения с кристалло-платонического до плотно-семейного. А это же масса потерянных (и часто "вхолостую") дней и, может быть, ночей. Где страждущим найти девушек (для семейной жизни и продолжения рода, а не то, что подумали некоторые)? Ви-

димом, грядет медленное вымирание 3D-модделеров по естественным причинам, ввиду отсутствия женского внимания и ласки... Вторгнемся в личную жизнь "ответчика". Иначе тонкая прослойка геймеры и ее лучшая часть, занимающаяся 3D-графикой, меня никогда не поймет, поскольку давно и неравнодушно поглядывает в сторону космических монстров Александра.

[И]: А как же складываются отношения между моделлерами и девушками? Дамы очень не любят ссылок на сильную занятость... Зададим половоз вопросы: ты сам женат? Отвечай, положи руку на сердце и гляди прямо в глаза.

[АЯ]: Боюсь сказать чего-нибудь лишнее по этому вопросу, а то прочитают некоторые и поймут как-нибудь неправильно... Хотя, скрывать особо нечего — я не женат, все еще впереди. Но точно могу сказать, что проблем с прекрасным полом у моделлеров не больше, чем у других смертных. Чаше приходится слышать такой миф о программах-мистах или просто компьютерщиках. Это устойчивый стереотип. В принципе, все зависит только от конкретного человека. Можно успеть и монстра смоделировать, и за цветами любимой сбегать, а можно до потери пульса на кнопки давить и в результате не сделать ни того, ни другого...

Скорее всего, моделлеры вымрут по другим естественным причинам. Вот по прогнозам профессора Оксфордского университета все мужчины исчезнут как разновидность через 125 тысяч лет, поскольку в современном представлении будут никому (и в первую очередь девушкам) не нужны. Эта теория мне кажется более вероятной, нежели вымирание от отсутствия женской ласки. К тому же есть девушки, занимающиеся 3D-моделированием: дизайнерши, геймерши, секретарши — в общем, представители прекрасного пола, проводящие много времени за компьютером. Теоретически они должны нас понимать... Я бы даже сказал, что не знаю ни одного знакомого моделлера, который не находится под плотным присмотром любимой. Когда они все успели, честно говоря, не знаю...

Ай энд Яй! Такой симпатичный, состоявшийся 3D-мастер — и до сих пор не оприходован, не стреножен, не взят в плотное кольцо заботливых рук. Не верю! Темнит маэстро. Не хочет выставлять напоказ свое "все еще впереди". И правильно делает, учитывая, сколько вокруг шныряет здоровенных праздношатающихся красавцев.

СКАЖИТЕ МНЕ КАК ХУДОЖНИК ХУДОЖНИКУ

Раз уж речь зашла о женитьбе, то пройти мимо воспитания чад, которые должны, по идее, продолжить славное 3D-дело родителя, никак нельзя. Что именно покупать геймеру, из которого решили искусственным путем создать знаменитого 3D-моделлера — компьютер или краски с карандашами? Многие считают, что если человек не умеет рисовать на бумаге, то у него нет шансов и зна-

ние всех тонкостей 3D Max ему не поможет...

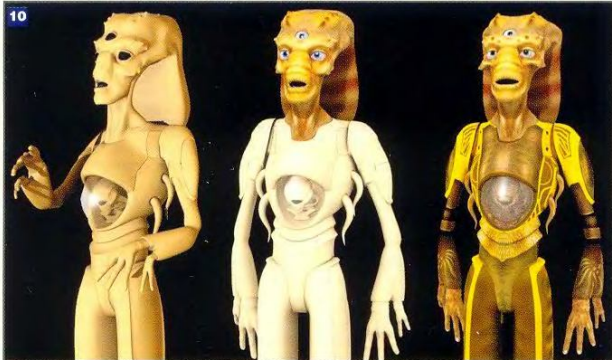
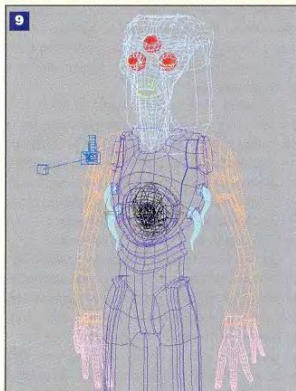
[И]: Одной из главных проблем человечества всегда был вопрос, что было раньше, курица или яйцо? Мы не будем поднимать такие глобальные темы, но я все же спрошу: Александр, нужно ли уметь рисовать, для того чтобы стать настоящим 3D-моделлером?

[АЯ]: Умение рисовать желательно и, я бы сказал, необходимо, но уже на каком уровне — это другой вопрос. Совсем не обязательно мастерски рисовать на бумаге, чтобы стать хорошим моделлером, но умение держать в руках карандаш, изобразить то, что хочешь, и так, как ты себе это представляешь, — большой плюс. Начинаясь нужно покупать все — и карандаши с красками, и компьютер. Будущий 3D-моделлер должен быть личностно гармонично развит. Конечно, у человека с художественным образованием больше возможностей реализовать себя на более высоком уровне, нежели у человека без подобного образования, но в конечном итоге все зависит от конкретной ситуации. Образование не критично.

8. ■ Дополнительные плоскости помогают в процессе работы.

9. ■ Цветовое деление частей модели позволяет легко выделять нужную и к тому же облегчает читаемость модели.

10. ■ Текстурирование трехглазого монстра на разных стадиях готовности.



Так что шансы всегда есть.

[И]: В журнале недавно поднималась тема обучения на разработчиков компьютерных игр в различных вузах нашей страны. Что можешь посоветовать? Ведь преподаватели художественных вузов (в общей, индивидуально-организованной массе) не очень хорошо относятся к компьютерным играм...

[АЯ]: Пока что 3D-графике обучают на дизайнерских факультетах институтов — в основном для архитектурного моделирования. Но этого недостаточно, чтобы стать специалистом широкого профиля. Сейчас довольно сложно найти специалиста нужного уровня для игрового проекта. Поиски некоторых затягиваются порой на очень длительный срок.

Лично мне сначала пришлось разбираться по книгам, самостоятельно. В дальнейшем здорово помогли статьи, скачанные из интернета. Те, кто не хочет оставаться один на один с массой книг и грудой материалов из Сети, могут пойти на специализированные курсы. Их много. Допустим, учебный центр Sleepier Graphics Center (SGC) или

школа RealTime. Можно записаться на тренинг-курсы RENDER.RU по 3Ds Max. Я не думаю, что плохие отношения преподавателя художественного вуза к компьютерным играм может как-то повлиять на качество получаемого художественного образования. Его дело научить рисовать, а слушатель сам решит, где применить полученные знания.

[И]: Но не будут ли годы рисования гипсовых голов и лошадей потрачены впустую для главной цели — производства компьютерных игр? Как ты вообще попал в компанию разработчиков?

[АЯ]: Все произошло удивительно просто. Устроился на работу веб-дизайнером, проработал около месяца, и стало мне очень скучно. Да и веб-дизайнер из меня был, по совести говоря, жуткий. И вот сижу как-то раз, скучаю и натыкаюсь в интернете на такое объявление с одного приморского сайта: "... мы делаем игры во Владивостоке". Ну я и написал сразу письмо. Через час пришел положительный ответ. Вечером мне позвонил Дмитрий Гусаров, и на следующий день я уже был у него дома, демонстрировал свой клон Starcraft. Моя дэма Дмитрию понравилась. Он обрисовал в общих чертах свой проект. За чаем обсудили возможности и дальнейшие перспективы. В общем, со старой работы я уволился, и начались годы разработки "Космических рейнджеров".

С сегодняшнего дня для всех начинающих 3D-модлеров надо непременно отказываться от подозрительных слабоалкогольных напитков. Впитывайте наставления мастера. Пейте чай. Тренируйтесь в ожидании подходящего случая продемонстрировать отменное знание чайной церемонии перед руководителем перспективного проекта!

УРОКИ МАСТЕРСТВА

Вообще, 3D-мастер должен быть очень разносторонним человеком и знать не только японские традиции по правильному поглощению чая. Меня, например, очень впечатлила модель Буча (см. рис. 11-13). Суро-

вый характер героя просматривается без всякого увеличительного стекла. Мощное тело с рельефными мышцами навевают мысли о неслабом знании анатомии человеческого тела у создателя. По этой модели можно проводить занятия в медицинском училище на предмет запоминания студентами бицепсов, трицепсов и прочих групп мышечных волокон. Александр явно мог бы читать там лекции. Откуда такие познания? Возможно, он: а) подрабатывал в больнице медбротом, б) крал тела из морга для опытов, в) с пленок увлеклся бодибилдингом.

[И]: Саша, твои модели отличаются особой реалистичностью в проработке деталей. Модель Буча буквально вылеплена из отдельных мышц. Как и какими средствами достигался подобный эффект?

[АЯ]: Чтобы создавать реалистичные модели обнаженного тела, моделлер должен очень хорошо представлять себе его внешний вид, почтнее видеть предмет моделирования... Хорошо для начала поработать в больницах медбротом или похитить тело из морга, чтобы иметь образец перед глазами. На крайний случай — купить шлангу и поменьше использовать ее в качестве вешалки для белья. Через некоторое время для запоминания отдельных мышц будет достаточно обыкновенного зеркала...

А если серьезно, то в любом художественном заведении есть такой предмет — анатомия. Главное не спать на лекциях и держать глаза открытыми. Ну и перед любой работой все равно приходится собирать подходящий материал. В случае с Бучем я набрал картинок бодибилдеров, сделал с них пару эскизов (фронтальный и вид слева), после чего приступил к работе. Хотя цель была, скорее, не реалистичный, а гротескный персонаж с искаженными пропорциями. Это было необходимо для усиления впечатления, чтобы подчеркнуть выразительность характера. Работа над моделью, от начала и до конца, заняла около трех дней. Я предпочитаю пользоваться техникой полигонального моделирования. Она позволяет наиболее точно контролировать сетку объекта. Можно в любой момент увеличить детализацию модели, используя небольшой набор инструментов. Но своих первых геро-

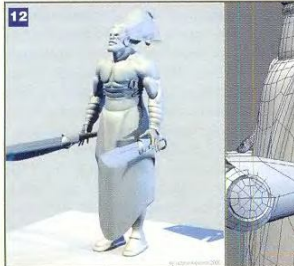
ев я делал с применением Surface Tools. На тот момент в 3D Max это был самый удобный, на мой взгляд, инструмент для работы над персонажами. С появлением Nurms я полностью перешел на полигональное моделирование. Сейчас любую модель я начинаю строить из одного полигона!

Как это происходит... Устанавливаю несколько плоскостей (Plane), пересекающих друг друга. На каждую плоскость, в перспективе, назначаю темно-серые эскизы персонажа (предварительно нарисованные на бумаге наброски), чтобы на их фоне был четко виден каркас самой модели. Создаю новый объект Plane (стандартный примитив — плоскость). Конвертирую его в Poly. Удаляю из него все, кроме одного полигона. Перемещаю полученное в нужное место, обычно в район, где будет моделироваться глаз. Назначаю светло-серый полупрозрачный материал, чтобы видеть за моделью эскизы, и начинаю шаг за шагом добавлять новые полигоны, формируя поверхность.

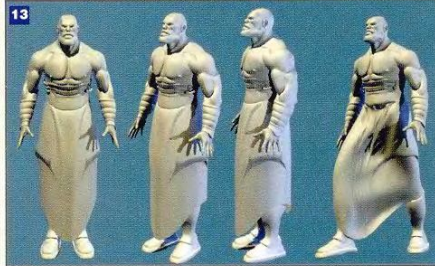
Этот не так долго, как может показаться на первый взгляд. Главное четко представлять форму, которую делаешь, и максимально эффективно использовать горячие клавиши, что значительно ускоряет процесс. Настроить сочетания клавиш под себя. Допустим, удобно скопировать ребро, зажав клавишу Shift, выделив его с помощью левой кнопки мыши и переместив. Другое очень полезное средство — квадратупальное меню, доступное уже в 5-й версии "Макса". В него вынесены практически все основные инструменты для моделирования, такие как Cut, Create, Collapse, Extrude и множество других полезных функций.

[И]: А почему на варианте Буча, где он с мечом опасной формы, его ладони не сжимают рукоятку (см. рис. 12)?

[АЯ]: Модель Буча — довольно сложный объект для текстурирования и последующей анимации, поэтому изначально она создавалась в максимально удобной позе для настройки костей и развертки сетки. К примеру, кисть руки намного проще покрыть текстурами и настроить для нее зоны влияния костей, если она не сжата в кулак, а раскрыта, как у Буча. Тогда модель остается понятной. Иначе она может превратиться в малопо-



11. 3D-воплощение картинного Буча (см. рис. 3).
12. Кинки и пальцы Буча замерли в ожидании.
13. Ну разве не красавец-мужчина!



годную для работы кучу вершин, в которой уже никому не дано разобраться.

ТАЙНА ПРОИСХОЖДЕНИЯ

Человеческую анатомию изучают в художественных учебных заведениях. Но как быть с инопланетными монстрами, строение которых кардинальным образом отличается от привычной анатомии человека? О них-то где лекции читают? А ведь многие "дети" Александра очень необычного вида. Например, малыши из **"Космических рейнджеров"** (см. рис. 14). Если посмотреть на их руки, то они вполне похожи на верхние конечности какого-нибудь амбала-охотника. Но, вот если посмотреть на ноги... Сразу становится понятно, что существо, имеющее два коленных сустава, которые работают в противоположных направлениях, явно не имеет на Земле ни прописки, ни регистрации.

[И]: Как тебе удалось воспроизвести на экране такие реальные модели инопланетян? Признаться, в детстве тебя украл НЛО, и там ты подсмотрел всех этих монстров? Если скажешь "да", мы поверим.

[АЯ]: Какие вы все же... Я так тщательно скрывал это от родных, а тут на всю страну выдается моя главная тайна! Теперь берегитесь — за вами придут!

Но если серьезно, то работа над разнообразными персонажами — это большое удовольствие. Их образы практически никогда не рождаются цельными. Сначала идея складывается из массы разнообразных впечатлений, полученных от прочитанных книг, увиденных фильмов, фантастических картин или даже пройденных игр. Начиная рисовать нового "монстра", я никогда не знаю, что получится в конце. Но всегда стараюсь, чтобы самый необыкновенный зверь имел правдоподобную для этого персонажа анатомию, был гармоничным. Чтобы у зрителя не возникало ощущения нелепо-

сти, отвращения (если не в этом цель). Чтобы его восприняли именно как персонажа.

Оказывается, не так просто придумать "реального" инопланетянина. А уж смоделировать...

КАК НИ КРУТИ

В нашем разговоре постоянно упоминается только одна программа... Между тем, среди начинающих 3D-модделлеров очень популярны разговоры о преимуществах **Maya**, **3D Max**, **LightWave**, **Softimage** друг перед другом... На форумах разгораются жаркие дебаты, что из них лучше... Есть ли в этих спорах смысл — сейчас узнаем.

[И]: Александр, существует большое количество разных 3D-пакетов. Есть какая-нибудь принципиальная разница, чем и как пользоваться, чтобы получить в конечном счете модель профессионального уровня?

[АЯ]: На мой взгляд, разговоры о том, какая программа лучше, начинают не очень компетентные люди. Видимо, у них еще мало опыта в 3D-моделировании. Чтобы спорить, какой из двух пакетов 3D-графики лучше, надо очень хорошо разбираться в области, иначе для дискуссии просто не будет убедительных аргументов. Как мне кажется, на спорах вокруг этого вопроса часто заканчивается, так и не начавшись, карьера многих "начинающих 3D-модделлеров". Конечно, все 3D-пакеты имеют свои достоинства и недостатки. Но если внимательно рассматривать работы в известных 3D-галереях, легко понять, что отличные модели можно создавать практически в любой 3D-программе. А выбор подходящих конкретному человеку инструментов зависит от целей, поставленных им перед собой, и области, в которой он хочет применять полученное. Начинаящему надо просто выбрать понравившийся 3D-пакет и достичь в нем хороших результатов. А потом при необходимости бу-

дет совсем несложно перейти на любую другую 3D-редактор.

Был такой случай. У нас работает профессионал со специализацией на **LightWave**. Нам для определенных задач понадобилось, чтобы он перешел на **3D Max**. Это было проделано, и довольно быстро. При этом рабочий инструментальный существовал неизменным, однако мастерство и качество моделей остались неизменными.

Что, в общем-то, и требовалось доказать.

МУЗЫКАЛЬНЫЙ ФИНАЛ

Осталось узнать, какой гармонический ряд греет душу хардкорного 3D-модделлера. Понятно, что вопрос не принципиальный. Однако есть какая-то неуловимая разница между теми, кто слушает, например, суровое техно, и теми, кто предпочитает народные песни вроде "Я шкеладный заяц, я лясковый мерзавец, я слядкий на все сто. О-О-О"...

[И]: И последний, самый сложный вопрос: какую музыку ты предпочитаешь слушать? Мы понимаем, что на первом месте стоит трек из "Космических рейнджеров"... Но все же.

[АЯ]: Для меня это действительно самый сложный вопрос... Музыку я в основном выбираю под настроение или созвучно выполняемой задаче. Очень часто у меня подолгу крутятся одна и та же музыкальная тема. Пока не закончу работу. Иногда это позволяет сохранять общий настрой и не потерять первоначальный запал.

Я никогда не был фанатом какого-либо одного направления в музыке. Попадется мне что-нибудь интересное, приятное, то и слушаю. В последнее время чаще всего из колонок звучат саундтреки к фильму "Пирааты Карибского моря" и **EVANESCENCE**. Люблю музыкальные композиции из игр "Код доступа: Паф", **Diablo**, "Бангеров", **Siberia**, да и многих других. Само собой, музыка из "Рейнджеров" не на последнем месте. Но особенно мне нравится выключить все это к ядерной бабушке и насладиться наконец тишиной...

Мы люди сообразительные, намеки разбираем с первого вдоха. Он еще не успел подумать, а мы уже искали шапки, надевали куртки и плавно стекали поближе к выходу.

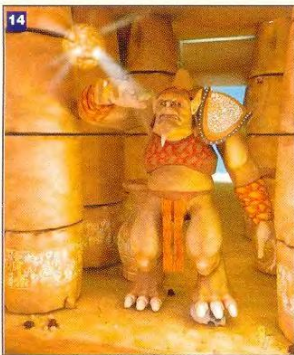
■ ■ ■

Сегодня на ваших глазах был проведен публичный сеанс психоанализа с известным знатоком внеземной фауны, будущим прекрасным семейником и отцом семейства замечательных компьютерных игр Александром Языным. Посмотрите направо. Посмотрите налево. Со всех сторон на этих страницах вы видите его замечательные работы. Дело мастера поближе! Теперь вы знаете, как он это дело пугал. Берите на вооружение, и вперед — к вершинам 3D! Ну а мы в ближайших номерах "Мании" настигнем и с боем вырвем интереснейшее интервью еще у какого-нибудь разработчика компьютерных игр. Впрочем, мы уже знаем у какого. Но пока это военная тайна... ■

14. ■ У малышки колени смотрят назад, однако он крепко стоит на ногах!

15. ■ На заднем фоне стоит набросок этого монстра, по которому проверяется точность профиля.

16. ■ Языка еще нет, но синеголовый явно хочет нам что-то сказать.



ЭНЦИКЛОПЕДИЯ ТРЕТЬЕГО ИЗМЕРЕНИЯ

ЧАСТЬ VI

КОНСТАНТИН АРТЕМЬЕВ

ПЕРИПЕТИИ СОВРЕМЕННЫХ 3D-ТЕХНОЛОГИЙ

Сказ о таинствах устройства современных графических ускорителей остался позади. Мы разобрали все этапы изготовления трехмерной картинке — от полигонального каркаса до готового изображения на экране монитора. Однако в современных играх помимо стандартной, полигональной технологии представления трехмерной графики используются и другие, альтернативные. У каждой из таких технологий — своя область применения, свои достоинства и недостатки. Естественно, мы не можем обойти их вниманием. Ведь используя современные игры исключительно полигоны да текстуры, трехмерные миры не были бы такими яркими, насыщенными и динамичными. Ну что ж, давайте познакомимся с новыми героями: NURBS, векселями, трассировкой лучей и шейдерами.

ГДЕ НЕ СТУПАЛА НОГА БЕЗЬЕ...

Какими бы безумно-заоблачными не были мощности акселераторов, все равно они смогут обработать только ограниченное число полигонов в секунду. Самые современные графические ускорители без проблем создают фотореалистичные машины, оружие, космические корабли. Даже искусственный в трехмерных технологиях человек может переплутать фотографию и результат работы такого-нибудь **GeForce FX**. Для подобных объектов разбивка на полигоны — естественный и легкий процесс. В самом деле, даже самый навороченный суперкар собирают на заводе из деталей, каждую деталь производят по чертежам или электрон-

ным моделям, а значит, она уже была представлена в искусственной, цифровой форме. При достаточном количестве полигонов любая деталь даже с очень сложным профилем будет смотреться естественно.

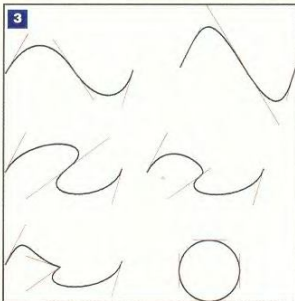
Совсем другое дело — творения матушки природы. Вряд ли можно создать абсолютно точный чертеж какой-нибудь розы, потому что живая ткань обладает тысячами разных свойств и никогда не останется абсолютно неподвижной. Деление объектов живого мира на полигоны — это своего рода надругательство над их красотой и естеством. Ну нет в природе идеально прямых линий и плоскостей. Нет, никогда не было и наверняка не будет. Природой правят различной формы и сложности кривые. Так почему бы не положить в основу альтернативной технологии трехмерной графики эти самые кривые? Такая система идеально подошла бы для моделирования растений, деревьев, животных и даже человека. Не останутся в стороне и объекты, для которых важна динамическая пластика, например развевающиеся плащи, плещущиеся на ветру полотнища флагов и даже каскады пышных волос Лары Тумрайдеровны Крофт.

Один из видов таких кривых — хорошо известные любому дизайнеру кривые Безье. Однако нам больше всего интересны не сами кривые, а их совокупности, которые вместе задают криволинейную поверхность. Такие поверхности сокращенно называются **NURBS** (от **Non-Uniform Rational B-Spline** — неравномерный рациональный B-сплайн). Каждая такая поверхность задает-

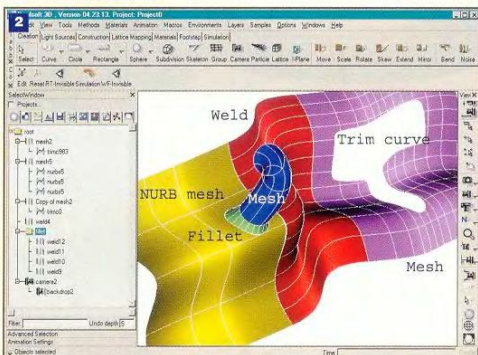
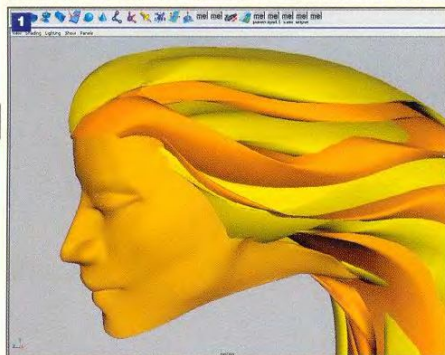
ся сложным математическим уравнением. Графическая библиотека решает это уравнение относительно заданной области и получает набор точек в трехмерном пространстве, которые затем проецируются на экран.

Можно подумать, что бедные разработчики компьютерных игр для того, чтобы смоделировать простейший флаг, с головой зарываются в убожество математические выкладки. Вовсе нет. Им достаточно задать опорные точки, их первоначальное положение и границы будущей поверхности, а 3D API сам рассчитает все остальное.

Об опорных точках стоит рассказать подробнее, так как это самая важная часть технологии. Программист или моделер может поставить на поверхность столько опорных точек, сколько захочет. Если он потом изменит положение одной из этих точек, все остальные точки поверхности будут рассчитаны так, чтобы в поверхности не образовалось разрывов. Именно поэтому простая поверхность с всего парой десятков опорных



1. Развевающиеся волосы этой девушки созданы с помощью NURBS поверхностей.
2. А вот так NURBS создаются в программах трехмерного моделирования.
3. Это одна и та же кривая Безье, просто положения опорных линий разные.



точек может стать красивым платьем принцессы с множеством живописных складок, которое меняет свою форму в такт ходьбе.

К сожалению, NURBS пока никак не обрабатываются графическими акселераторами, и все тяготы по их обсчету ложатся на плечи центрального процессора. Именно поэтому NURBS в компьютерных играх используются эпизодически. Однако с каждым годом число игр, в которых тем или иным образом применяются сплайновые поверхности, растет как на дрожжах. Глядишь, в очередной версии графических чипов от nVidia или ATI появится такая аппаратная поддержка этой замечательной технологии.

ТАЙНА ВОЛШЕБНОГО ЛУЧА

Представьте, что вам нужно вывести на экран красивую трехмерную сцену с множеством источников освещения, полупрозрачными объектами, зеркалами и затемненными местами. Получается та еще задачка, решить которую конвейер обычной графической библиотеки сможет только за очень большое число ходов. Как представить себе: сцену тесселировать, невидимые плоскости отсечь, треугольники трансформировать, текстурировать, осветить, затенить, потом все это сгладить да на экран вывести — руки опускаются. А нельзя ли это все сделать одним махом, как-нибудь по-быстрому? Да еще и качество картинки, и реалистичность освещения повысить на два порядка? И чтобы все это замечательно смотрелось в динамике? Лет пять назад вам категорично сказали бы: нельзя. Тогда методы рендера, основанные на Z-буфере, правили бал, так как они были, по сути, единственными, с которыми могли справиться компьютеры того времени. Сейчас компьютеры поднабрались силенок, и ответ специалиста будет другим: "Вообще-то можно, но...". Давайте посмотрим, как это можно сделать и в чем заключается прословутое "но".

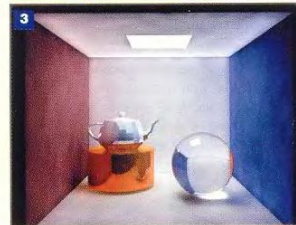
Технология, о которой пойдет речь, называется **Ray Tracing** — обратная трассировка луча. Она с самого начала предназначалась для создания фотореалистичного изображения со сложной моделью освещения. Ray Tracing используется в мощных пакетах создания трехмерной графики — **3D Studio MAX**, **Maya** и **LightWave** при окончательной визуализации. Она засветилась и в "Властелинах колец", и в "Звездных войнах", и в "Шреке", и во многих других анимационных фильмах и эпизодах со спецэффектами. Однако до недавнего времени никому не пришло бы в голову применять Ray Tracing в реальном времени — уж больно он ресурсоемок.

Суть метода в следующем. Из каждой точки экрана в трехмерный мир выпускается луч до пересечения с ближайшим объектом сцены. Далее — из точки пересечения выпускаются лучи ко всем источникам света. Если луч от какого-нибудь источника света до точки пересечения проходит свободно, значит эта точка объекта была освещена и она отрисовывается на экране. В

противном случае она лежит в тени (или освещена другим источником света). Так луч себя ведет, если он угодил в непрозрачный объект. Если материал объекта обладает какими-то экзотическими свойствами, поведение луча усложняется. Например, если луч попал в зеркальную поверхность, выпускается отраженный луч, который "строит" отраженное изображение в этой точке. Если объект был прозрачным, луч проходит сквозь него, а если полупрозрачным — преломляется или даже разделяется на два луча — отраженный и преломленный. Этот метод позволяет рассчитать даже вторичное освещение и вообще все хитросплетения света и тени, которые возможны в реальном мире. Поэтому картинки, созданные с помощью этого метода, поражают своей реалистичностью.

Увы, у Ray Tracing есть один огромный недостаток — он безумно ресурсоемок. Как и NURBS, трассировка обратного луча не рассчитывается акселератором. Даже самые современные процессоры могут рас-

4. ■ Эти шедевры смотрятся так, как будто их отрендерили в каком-нибудь 3DS MAX. На самом деле это результаты работы движка, основанного на технологии Ray Tracing.



считывать в реальном времени картинку только в очень маленьком разрешении — не больше 640x480. Как альтернатива — мир должен состоять из простых и однозначно рассчитываемых примитивов, например из сфер. Несмотря на это, за обратной трассировкой лучей — будущее. Современные методы визуализации трехмерной картинки рано или поздно упрутся в потолок реалистичности. Но к тому времени процессоры станут достаточно мощными, чтобы применять Ray Tracing даже в больших разрешениях. У этой технологии есть еще один плюс: алгоритм построения обратного луча легко распараллелить на много процессоров. А это значит, что его легко реализовать на многопроцессорных домашних компьютерах недалекого будущего.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПИКСЕЛЯ В 3D

Как известно, любая двумерная картинка, которая выводится на экран монитора, состоит из пикселей. Само слово **pixel** происходит от **picture element** — элемент изображения. Такое представление довольно естественно, ведь экран монитора также состоит из дискретных элементов, каждый из которых может принимать тот или иной цвет. А почему бы этот принцип не перенести без изменений в 3D? Сколько проблем сразу уйдет. Ведь любой объект в реальном мире состоит из атомов, молекул. Но моделировать каждую молекулу — занятие неблагоприятное. А вот если взять структурные единицы побольше да составить из них трехмерные картинки, то вывести их на экран монитора будет не так сложно. Этот принцип лежит в основе так называемой воксельной графики.

Воксель — это, по сути, трехмерный пиксель (слово **voxel** образовано из **Volumized pixel**, то есть "объемный пиксель"). Как и пиксель, он имеет свой цвет. Иногда воксель называют квантом объема. Из полигональной графики воксель позаимствовал свойство материала — он может быть полупрозрачным и даже зеркальным. Любой объект в 3D, как из кубиков, составляется из вокселей. При этом воксели, как правило, образуют только внешнюю поверхность объектов, внутренности не заполняются. Да и зачем обшивать то, что мы и так не видим? Так как каждый воксель передает свой цвет, необходимость в текстуре отпадает. Объекты из вокселей очень просто сделать разрушаемыми — ведь перемещение каждого элемента объекта при, скажем, взрыве рассчитывается по простым и очевидным законам. Воксельные объекты очень просто анимировать — достаточно задать последовательность трехмерных кадров.

Очевидно, что качество конечной картинки зависит от размера и формы вокселей. Чем они меньше — тем лучше. В идеале, даже в сложных криволинейных поверхностях они вообще не должны быть заметны. Форма вокселей подбирается из соображений производительности. Лучше всего выглядят воксели-сферы. Но их отрисовка

довольно требовательна к ресурсам. В первых играх, которые использовали воксельную технологию, они были просто кубиками или даже плоскостями, повернутыми к наблюдателю. Из-за этого порой была заметна зернистость изображения и даже просветы между кубиками.

В целом, воксельное представление трехмерного мира куда более естественно, чем полигональное. Картина, полученная с использованием этой технологии, будет четкой и красивой. Это в теории. А теперь спустимся с небес и перейдем к неумолимой практике. У вокселей есть два существенных недостатка. Первый заключается в том, что для хранения даже небольшой сцены высокого качества уходит огромное количество памяти и дискового пространства. Допустим, наш мир — это всего лишь кубик 1024x768x1000. Это не очень большая сцена, но достаточно детальная, чтобы выглядеть фотореалистично. Она будет занимать "всего-то" чуть больше 750 мегабайт. Впечатляет? Конечно, есть хитрости, которые позволяют уменьшить эту цифру в десятки раз. Например, можно хранить не матрицу вокселей, а их список. Это проще, так как в объектах очень много пустот. Данные о вокселях можно хранить в сжатой виде. И все равно — качественное представление трехмерного мира потребует больших ресурсов памяти. Вторая ложка — все те же акселераторы. Ну никак они не предназначены для новаторских технологий! Хотя здесь ситуация лучше, чем с NURBS и Ray Tracing. Если воксели представлять геометрическими примитивами (да теми же кубиками), акселератор возьмется-таки их ускорять. Но вот толку от этого будет существенно меньше, чем, если бы аксель был специально предназначен для обработки вокселей.

Игры, целиком сделанные по воксельной технологии, можно пересчитать по пальцам одной руки. Сама известная из них — легендарный **Outcast**. **Outcast 2** будет полностью полигональным (если вообще будет, информации о нем нет уже довольно давно). Тем не менее воксели применялись и применяются во многих играх как вспомогательные элементы. Излюбленная тематика игрового — воксельные ландшафты. Они очень легко отрисовываются и без проблем поддаются терраформингу. Их можно изобразить во все стороны гусеницами, испускить взрывами и изрыть экскаваторами, а они все это честно будут изображать без особых потуг со стороны акселератора. Особенно полюбили воксели нашей отечественной команде игрового — **K-D Lab**. Если говорить о других западных проектах, то, например в **Shadow Warrior**, воксели использовались для отрисовки оружия, а в **C&C: Tiberium Sun** — для всех объектов.

Воксельная технология весьма интересна. Вряд ли игры, целиком созданные на воксельных движках, появятся в ближайшем будущем. Зато в качестве аперитива к полигональной графике она зарекомендовала себя неплохо.

БРАТЬЯ ШЕЙДЕРЫ

Вот мы и добрались до передовой современного игрового фронта. Наверное, вам уже грустно перечислять в который раз, что еще одна замечательная технология игнорируется разработчиками акселераторов. На этот раз все совсем не так. Мы лицезреем как раз тот редкий случай, когда разработчики 3D API и железячники-инженеры были солидарны в своих начинаниях. Шейдеры ворвались в нашу жизнь неожиданно, нежданно-негаданно, сначала в виде анонса вкусоностей в очередной версии **DirectX**, а потом и от ведущих производителей видеокарт. Что же это за зверь такой, шейдер?

Шейдер — это функция или микропрограмма, которая определенным образом модифицирует какой-то элементарный участок трехмерной сцены перед рендером. Еще несколько лет назад шейдерные функции были доступны только на мощных графических станциях и не в реальном времени. Шейдеры позволяют создавать совершенно потрясающие спецэффекты, которые до недавних пор мы могли увидеть только в кино. А о том, чтобы применить шейдерную программу в компьютерной игре, и мысли не было — ни один процессор не смог бы переварить ее с приемлемым количеством FPS. Но времена меняются, и разработчики решили построить аппаратную поддержку шейдеров в акселераторах. Отныне они рассчитываются не процессором, а специальным блоком видеопроцессора. Впервые аппаратная поддержка шейдеров появилась в **GeForce 3** в виде подсистемы **NVIDIA nfiniteFX engine**. На сегодняшний день существуют два типа шейдеров.

Вершинные шейдеры (Vertex Shaders) оперируют параметрами вершин объектов, такими как координаты самой вершины, координаты текстуры, цвет и параметры освещения. Акселератор применяет подпрограмму-шейдер к каждой вершине объекта перед рендером и изменяет один или несколько параметров, в зависимости от самой вершины или по какому-то хитрому алгоритму. К примеру, изменяя координаты вершин, мы запросто получим красивейшие волны, тонкие морщинки на лицах и разнообразные рельефные эффекты объектов. И все это в динамике! Персонаж-человек смеется, а на его коже появляются маленькие складочки и ямочки, на которые при обычном подходе ушел бы не один десяток тысяч полигонов. И все это без заметного падения производительности! Изменяя координаты текстур и параметры освещения, мы можем создать фантастические эффекты освещения и затенения, плотную подходящую к тому, что может дать "честный" Ray Tracing. Хотите комнату, залитую динамическим светом тысяч свечей? Как скажете. Хотите объемный туман, медленно сползающий в лошину? Нет проблем.

Пиксельные шейдеры (Pixel Shader) — еще более интересная технология. Она поз-

воляет разработчикам игр применять к виртуальному миру пиксельные эффекты и динамически изменять свойства материалов объектов. Например, в одной из демок от **nVidia** логотип красуется на (вниманию!) анимированной шероховатой отражающей поверхности! Подобные кублиты были практически нереальны для акселераторов без аппаратной поддержки пиксельных шейдеров. Но самое вкусное применение этой технологии — динамическое пиксельное освещение. Наконец то, о чем так долго твердили большевики, стало реальностью. Отныне никаких карт освещения и заковыристых ухищрений для псевдосвета и псевдотеней: все рассчитывается в реальное время абсолютно честно. Пиксельные шейдеры позволяют разработчику контролировать закраску, освещение и цвет каждого пикселя сцены. Кафель должен быть бело-зеркальным и гладким, ведь так? А гранит — шероховатым, с вкраплениями, верно? Какого бы дикого разрешения не была текстура, она не сможет передать все нюансы рельефной поверхности. В этом смысле пиксельные шейдеры — своего рода альтернатива текстурам в их теперешнем виде.

Несомненно, шейдеры — это шаг вперед, причем очень размахистый. Еще немного, и разработчики полностью освоят нововведения **DirectX 9.0** и шейдеры версии 2.0, и мы сможем лицезреть небольшую революцию в трехмерной графике. Однако программирование шейдеров — не такое простое дело. Низкоуровневый язык пиксельных и вершинных шейдеров, на первый взгляд, сильно напоминает ассемблер. И на нем не слишком удобно программировать сложные эффекты. Поэтому компания **nVidia** разжилась специальным языком программирования высокого уровня — **Cg**, который очень похож на старый добрый **C** с новыми командами. В спецификации **Cg** сказано, что это язык управления акселератором в целом, однако наиболее интересны именно его шейдерные возможности. Он нисколько не отрицает уже существующие 3D API, такие как **Direct3D** и **OpenGL**, а скорее является надстройкой для них. В последних версиях этих графических библиотек есть специальные команды для скаримливания скомпилированного **Cg**-кода акселератору. К слову, стандарт этот совершенно открытый, и любой желающий может скачать с сайта **nVidia** все необходимое, чтобы попробовать себя в режиссуре великодушных шейдерных эффектов новой эпохи.

■ ■ ■

Вот и закончилось очередное путешествие в мир 3D-технологий. За плечами — шесть подробных статей о принципах построения и работы виртуальных миров. Настоящая энциклопедия начинающего (да и не только начинающего) моделиера. Но мы не привыкли останавливаться на достигнутом. Впереди еще множество интереснейших тем. ■

DEATHMATCH

UNREAL
TOURNAMENT 2004ПРОБЛЕМА С МОДЕЛЯМИ
В UNREAL TOURNAMENT
2004 РЕШЕНА!

Сразу же после выхода **Unreal Tournament 2004** разработчики получили тысячи писем с жалобами на недостаточную яркость моделей игроков в игре, из-за чего порой бывает очень сложно заметить противника, особенно на темных уровнях. Но разработчики проигнорировали эти жалобы, оставив все как есть. Тогда народные умельцы начали заменять модели противников своими — так называемыми brightskins, раскрашенными в самые яркие цвета радуги, которые создавались путем банальной замены рабочих файлов. Как и следовало ожидать, Epic это не понравилось, и они в срочном порядке выпустили утилиту **AntiTCC 1.11**, которая запрещает играть на официальных серверах **Unreal Tournament 2004** с использованием brightskins.

Но существует и другой, более простой способ повысить яркость моделей, не прибегая к использованию brightskins, — достаточно немного поковыряться в конфигурационных файлах. Итак, первым делом необходимо открыть файл **UT2004.ini**, который находится в директории **UT2004/System** (например, с помощью "Блокнота"). В этом файле необходимо сделать следующие изменения.

1) Поменяйте значение параметра **bColoredDMSkins** на **True**. Эта команда отвечает за дополнительную раскраску моделей в Deathmatch-режимах игры.

2) Значение параметра **bAllowPlayerLights** тоже надо заменить на **True**. Эта команда включает дополнительную подсветку моделей.

3) Значением параметра **bForceDefaultCharacter** следует поставить, как нетрудно догадаться, тоже **True**. Данная команда сде-

лает модели противников такими же, как модель игрока.

А теперь внесем изменения в файл **User.ini**, который также находится в директории **UT2004/System** и тоже без проблем открывается при помощи "Блокнота".

1) Присвойте параметру **PlacedCharacter** Name значение **Gorge**. За счет этого при включении параметра **bForceDefaultCharacter** вы (и ваши противники) будете играть с "толстенькой" моделью **Gorge**.

2) Значение параметра **PlacedFemaleCharacterName** надо поменять на **Rylisa**. Теперь все, кто выбирает женские скины, будут играть за полненькую **Rylisa**.

Найти все вышеупомянутые параметры в "Блокноте" можно через окошко поиска, вызвав которое можно нажатием **Ctrl+F**.

Если вы все сделаете правильно, скины игроков станут куда более яркими и заметными (см. скриншоты) на фоне мрачных арен **Unreal Tournament 2004**. Теперь отстреливать противников будет намного легче.



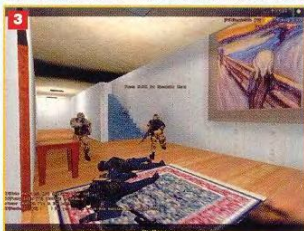
На первый взгляд **cs_estate** — довольно несбалансированная карта. Судите сами — террористы сидят в доме за толстыми стенами, проходы к которому отлично простреливаются, а контртеррористам приходится идти на штурм практически без прикрытия. Однако, если изучить эту карту внимательно, становится понятно, что все это далеко не так. Конечно, если действовать бездумно и бросаться в атаку напролом, то шансов у контртеррористов действительно почти нет. Но для сплоченной команды, умеющей грамотно продумывать свою тактику, на **cs_estate** есть масса возможностей. Еще одна особенность данной карты обусловлена ее архитектурой. Дело в том, что большинство схваток на **cs_estate** происходит в закрытых пространствах, бои максимально скоротечны, поэтому на долгие раздумья времени нет — решения надо принимать молниеносно.

Итак, по традиции начнем рассмотрение тактики с атакующей стороны, то есть с контртеррористов. Сначала необходимо сказать пару слов о том, какие стволы предпочтительнее использовать на **cs_estate**. Так как сражаться предстоит в основном в зданиях, где столкновения с противником происходят буквально нос к носу, времени на прицеливание не будет. Поэтому предпочтение стоит отдать **Colt M4A1** (не используйте глушитель — при этом урон, наносимый оружием, меньше), либо **Steyr Aug** (он, правда, менее скорострельный, чем **M4A1**). Если же вы любите,

когда адреналин буквально бьет вам в голову, то ваш выбор — **Bennell XM1014**. Для близкого боя этот автоматический дробовик идеален. Однако не забывайте следить за боезапасом — в обиходе всего 7 патронов, и в решающий момент можно остаться безоружным. Ну а самое главное — это гранаты. Без них на **cs_estate** делать нечего. У каждого бойца должно быть минимум по две гранаты — боевая и flashbang. Весьма полезны будут и дымовые шашки — для прикрытия наступления.

Перейдем к тактическим приемам. Проникнуть в здание можно несколькими путями. Во-первых, можно попробовать сунуться через парадную дверь, хотя этот путь самый опасный. Во-вторых, в здание можно проникнуть через окна на первом этаже или через дверь с задней стороны дома. Если же обойти здание справа, то, поднявшись по лестнице, можно обнаружить дверь на второй этаж, закрытую деревянным щитом. Стоит только разбить этот щит, и путь на базу террористов будет открыт. Кроме того, если на своей базе спуститься в канализацию, то, пройдя по трубам, можно проникнуть в подвал, где вас будет дожидаться один из заложников.

Так на каком же проходе остановить свой выбор? Если вы все же решились атаковать здание с фронтальной стороны, то не стоит ломиться всей толпой через площадь с фонтаном. Одного-двух человек можно отправить через пролом в заборе, расположенный несколько левее. Этот проход прикрывают кусты и деревья, так что для снайперов в окнах вы будете практически незаметны. Кроме того, с этой позиции можно легко зайти в тыл противнику



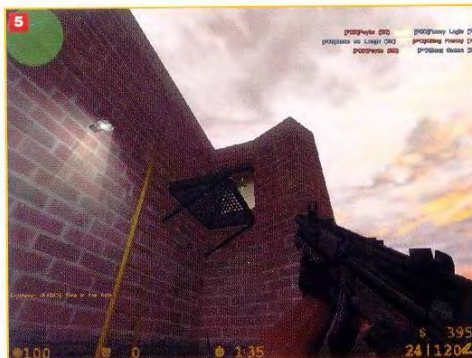
3! Прорыв не удался.

4! Вот что бывает, когда снайперы лезут на передовую.



1! Стандартная модель **Gorge** ничем особенно не выделяется.

2! После внесения изменений в конфигурационные файлы **Gorge** стал ярким и заметным даже на большом расстоянии.



5 ■ Вот там и была заколоченная дверь.



6 ■ Входить в подвал следует максимально осторожно.

или начать штурм через оконные проемы. При таком развитии событий террористы, как правило, сосредоточены на тех контрах, которые, спрятавшись за фантомом, пытаются пробиться к парадному входу. В такой ситуации вражеские кемперы в окнах станут отличной мишенью для ваших бойцов. Запомните следующее: перед тем, как врываться в здание (неважно как — через окно или дверь), необходимо закинуть внутрь гранату, а уж после этого пробираться самому. Еще одна тонкость. Если вы решили проникнуть через окно, то следует как можно скорее преодолеть подоконник и не торчать в окне. Ситуация, когда замешкавшийся или застрявший в оконном проеме контр становится легкой добычей террориста, возникает на cs_estate очень часто.

Еще один вариант. Пока основные силы контртеррористов устраивают перестрелку с противником, всем своим видом демонстрируя намерение атаковать с главного входа, диверсионный отряд в составе одного или двух бойцов отправляется через канализацию в подвал. Диверсантам следует помнить, что террористы очень любят устраивать в подвале засаду, спрятавшись на лестнице или под ней. Однако парочка flashbang'ов поможет нейтрализовать их максимально быстро и эффективно. После этого обе группы начинают организованный штурм с двух сторон. Можно, конечно, отправить в подвал через канализацию всю команду, но в этом случае, пока террористы сообразят, что их решили обойти с тыла, вы вполне успеете ворваться всей толпой в здание и нанести противнику неожиданный удар. Возможно и другое развитие событий — противник может организовать засаду, и тогда вы можете впустую положить всю свою команду. Так что подстраховка все же очень желательна. В общем, не складывайте все яйца в одну корзину.

Архитектура уровня такова, что перед зданием расположен настоящий лабиринт из кустов и клумб, которые могут послужить отличным укрытием для атакующих. Согласитесь, грех не воспользоваться такой возможностью. Делается это так: ворвавшись на площадку перед фантомом, команда контртеррористов разделяется на две части. Одна из них бросается налево, а другая —

направо. Главное — сделать это максимально быстро, чтобы ваши бойцы не торчали на открытом пространстве и не стали жертвами вражеских кемперов. Скрываясь за кустами, можно подобраться к дому вплотную. После этого нужно начинать штурм через окна или обойти дом с тыла. В этом случае первая группа, отправившаяся налево, врезается через дверь, расположенную рядом с электрощитом, в то время как вторая поднимается через заколоченную дверь на второй этаж. Пробираясь за кустами, обязательно пригнитесь — в противном случае ваша голова окажется отличной мишенью для расположенных в окнах второго этажа снайперов. Следует регулярно поглядывать наверх и вовремя открывать огонь на упреждение. Кроме всего прочего, всегда существует опасность того, что террористы могут пойти в контратаку, поэтому за парадным входом и флангами надо следить постоянно.

Другой вариант. Двое ваших бойцов покупают AWP и, забравшись по лестницам на забор, начинают отстреливать появившихся в окнах террористов. Это обеспечит остальным контрам возможность спокойно добраться до здания.

Ну и пара слов о боях внутри дома. В первых, следует ходить строго по двое, так как в CS один в поле не воин. Во-вторых, прежде чем зайти за угол, будет не лишним бросить туда гранату. Если же вы спускаетесь в подвал, то следует быть максимально осторожным, так как под лестницей часто прячутся террористы, которые только и ждут, пока беззаботные контры бросятся к заложнику. Нейтрализовать противника можно следующим образом. Сначала вниз летит боевая граната, которая, возможно, зацепит террориста и заставит его нервничать. Вслед за ней отправляется дымовая шашка или flashbang. После такой артподготовки есть шанс, что противник сам выскочит под ваши пули. Если же этого не произошло, то быстро прыгаем вниз и разряжаем автомат в ослепленного и ошарашенного террориста.

Теперь обсудим тактику террористов. Первым делом двум самым метким вашим бойцам следует вооружиться SIG и занять позиции у окон. Конечно, для отстрела противника на дальней дистанции лучше подходит AWP, но если вдруг контртеррористы

все-таки прорвутся в дом, то в ближнем бою они будут просто беззащитны. А SIG обладает как оптикой, позволяющей вести прицельный огонь на больших расстояниях, так и довольно приличной скорострельностью для схватки в помещениях. В задачу снайперов входит уничтожение как можно большего количества противников до того, как они доберутся до здания. Причем не следует забывать о той самой дыре в заборе, через которую могут подобраться контры. Стрелять лучше всего из окон второго этажа, так как там вас значительно труднее снять оппонентам. Однако время от времени стоит менять позицию, перемещаясь на первый этаж, за счет чего противнику будет сложнее вас высчитать. Самое главное — никогда не выходите на балкон! Этот балкон — злая шутка дизайнеров, погубившая множество террористов. Казалось бы, эта позиция специально создана для снайперской стрельбы. Данная огневая точка прекрасно простреливается, и как только вы попытаетесь высунуться, чтобы сделать выстрел, вас тут же настигнут свинцом.

Итак, пока снайперы караулят противника, оставшиеся террористы распределяют свои силы следующим образом. Один человек контролирует парадный вход. При этом можно спрятаться как на первом этаже, так и на лестнице, ведущей на второй. Последняя позиция предпочтительнее тем, что противник, ворвавшийся в холл, первым делом осматривает первый этаж и вполне может вас не заметить. Есть один хитрый



7 ■ Окна второго этажа — отличная снайперская позиция. При должном мастерстве отсюда можно положить половину вражеского отряда.



8 ■ Вот что бывает, когда выходишь на балкончик.

трик, позволяющий выиграть лишнюю пару секунд: рядом с дверью стоит табуретка, которой можно подпереть дверь. И когда контртеррорист попытается войти внутрь, ему придется потратить на это несколько больше времени, так как придется еще и сдвинуть табуретку. Этих лишних секунд вам вполне хватит на меткий выстрел.

Еще один боец отправляется в подвал и прячется под лестницей либо за заложником. Он должен подстраховывать команду на тот случай, если контртеррористы пошлют кого-нибудь в обход. Также очень желательно, чтобы один из террористов постоянно курсировал по первому этажу, контролируя заднюю дверь и окна. А снайперы должны держать ушки на макушке и вове-



9 ■ Трик с табуреткой.

ма услышать звук разбивающегося дерева, если враг попытается прорваться через заколоченную дверь на второй этаж.

Это стандартная раскладка, которая позволяет организовать довольно эффективную оборону. Однако такую тактику можно существенно разнообразить. Например, пока наши снайперы сдерживают оппонентов, двое террористов выбирают через окна или заднюю дверь на улицу и наносят удар с флангов. Попад в клещи, противник, скорее всего, растеряется, а это прямой путь к проигрышу. Еще более интересный вариант — послать одного или двух бойцов через канализацию прямо на вражескую базу. Если все прошло удачно и в трубе вы не столкнулись с контртеррористами, то возможны два варианта развития событий. Первый вариант — ударить в тыл атакующим контрам. Но для этого придется действовать максимально быстро. Однако, если противник уже успел проникнуть в дом или уничтожить ваших товарищей по команде, следует действовать иначе. Можно устроить засаду прямо на базе контров и, когда они вместе с заложниками будут

возвращаться к точке эвакуации, устроить им баалашовый сюрприз.

Обороняющиеся террористы могут применить еще одну хитрость. Выключите свет в доме, а всей команде прикажите надеть приборы ночного видения. Таким образом вы получите огромное преимущество перед контртеррористами. Запомните, что главное — это взаимопомощь и командная игра. Один террорист не сможет остановить противников, если они организовано атакуют с его направления. Поэтому товарищи по команде всегда должны быть готовы прийти на помощь. И если вы будете действовать слаженно и умело, победа всегда будет вашей.



Основы тактики, о которой пойдет речь ниже, были заложены в игру с выходом аддона **Warcraft III: The Frozen Throne**. Новый герой — **Повелитель могил** — обладает серьезными характеристиками: у него большой запас здоровья, есть специальное умение, сильно увеличивающее защиту, и он может производить жучков — очень удобное и достаточно надежное прикрытие для ваших стрелков. Плюсы несомненны — вы легко сможете и отбиться от ранних атак противника, и набрать опыт на окрестных монстрах на карте. Пауки наносят очень большой урон, и единственным их недостатком является то, что они могут быть быстро убиты в рукопашном бою. С поддержкой же Повелителя могил бороться им нечего. К тому же, и сами жучки вовсе не безобидные существа. Отращаящая клеши с каждым уровнем, жучок становится серьезной боевой единицей и может оказаться весьма полезным на средних стадиях игры (эти инсектоиды при достижении второго уровня справляются даже с вурдалаком). Второй «кит», на котором строится тактика нежити, — использование магов нежити, в первую очередь баньши: если вы сведете в бою двух одинаковых юнитов, но на одном использованы два заклинания — «Кровожадность» (усиливающее) и «Проклятие» (ослабляющее), а на втором никаких заклинаний использовано не будет, то именно последний выйдет победителем. А если учесть еще и тот факт, что «Кровожадность» — это заклинание, требующее долгих и дорогостоящих исследований, а «Проклятие» — самое первое заклинание у баньши, то становится понятно, что баньши могут дать решающее преимущество, особенно в середине игры. Проклятая армия противника имеет атакующий потенциал на 30% меньше обычного — противник промахивается каждый третий удар. Чтобы навести порчу на всю вражескую армию, вам потребуется всего две-три баньши! Не забывайте и про магическую защиту. Вы должны обязательно

но исследовать ее перед атакой, особенно если ваш противник использует опасных героев или юнитов, которые могут нанести высокий магический урон (Варден, грифоны, химеры и т.д.).

Перед тем как приступить к разбору конкретных тактических приемов, хочу обратить внимание на то, что сама тактика универсальна против всех рас только в самом начале. Ваша задача — получить преимущество к середине игры. Оно может выражаться в уничтожении ресурсной базы противника, в сильном уменьшении его армии и т.п.. После стычек в середине игры вашего преимущества может и не хватить на то, чтобы, проведя генеральное сражение на вражеской базе, завершить игру достойной победой. Лучший способ закрепить преимущество — создать собственную мощную ресурсную базу. Имея крепкие тылы, всегда сможете подобрать наилучшую армию. В этом и состоит особенность данной тактики — доминирование на ранних и средних стадиях игры. Нежить традиционно принято считать слабой расой именно в середине игры, потому что после последнего апгрейда главного здания нежить получает в свое распоряжение несколько очень сильных юнитов (морозные вимы, сфинксы, мясники, усиленные вурдалаки). Дожить до этого момента не всегда легко, а данная тактика позволит вам не просто выжить до появления высокотехнологичных юнитов, но и перехватить инициативу у противника.

ЮНИТЫ

Теперь рассмотрим юнитов нежити, их плюсы и минусы.

Вурдалаки. Они нам потребуются исключительно как добытчики дерева. Только в особых случаях они будут использоваться в качестве боевых единиц.

Пауки. Это основа вашей армии. Они наносят очень большой урон, имея при этом довольно большой запас здоровья. После первого апгрейда главного здания вы получите незаменимую способность захвата сетью летающих юнитов. Также очень важно исследовать закапывание — в случае, когда выставлен лимит на 40-60 юнитов, это крайне полезное свойство.

Баньши. Главное их предназначение — наводить проклятие на вражескую армию. Как уже было сказано выше, для нейтрализации мощных ударных заклинаний противника рекомендуется исследовать способность магической защиты.



■ Идеальное построение для атаки: на передовой — герои, на которых использованы защитные заклинания, и жучки, засада — пауки, маги и статуи.

Некроманты. Эти юниты будут полезны практически всегда. Во-первых, создаваемые ими скелеты — это неплохое подспорье в бою, во-вторых, можно исследовать заклинание “Ярость”, которое сильно увеличивает скорость атаки ваших юнитов. Тем не менее увлекаться некромантами не стоит — если противник обнаружит, что вы штампуете их в большом количестве, он легко подберет контр-юнитов.

Обсидиановые статуи. Вашу армию всегда должны сопровождать хотя бы две статуи, что позволит постоянно подпитывать магов маной.

Горгульи. Горгульи — лучший противозушный юнит в игре. Впрочем, если вы будете блокировать все попытки противника создать большое количество юнитов с атакой воздух-земля (с небольшим количеством всегда можно справиться пауками), то горгульи особенно не нужны.

Сфинксы. Весьма полезный юнит в том случае, если противник использует магов. На поздних стадиях игры они обязательно должны быть в вашей армии для того, чтобы эффективно бороться с волшебниками, друидами-воронами, друидами-медведями и шаманами.

Морозные вихри. На поздних стадиях игры они просто незаменимы. Вихри наносят большой магический урон и замедляют противника.

Мясники. Когда враг использует мощных рукопашных бойцов (друиды-медведи, таурены, рыцари), а времени и ресурсов для производства вихров у вас нет, эти громилы могут оказать решающее воздействие на исход битвы.

Тень. Лучший юнит для разведки. Знание, как известно, сила, а с помощью тени вы сможете легко найти самое незащищенное место для атаки (например, недавно построенная противником ресурсная база).

ЧТО ПОКУПАТЬ В МАГАЗИНЕ

Количество ресурсов всегда ограничено, а предметы в магазине стоят недешево, поэтому важно разобраться, какие предметы действительно необходимы, а какие могут и полежать на прилавке некоторое время. Предметы, продаваемые в магазине, делятся на три уровня (в зависимости от количества агрейдов некрополиса).

Первый уровень. Вам потребуется жезл вызывания скелетов, которые смогут усилить вашу армию, состоящую в основном из пауков. Если вы планируете раннюю постройку ресурсной базы или массовую постройку башен, вам следует купить “Череп зараженной земли”.

Второй уровень. Перед атакой вражеской базы второму герою желательно купить одну бутылку здоровья — это может спасти ему жизнь. Также вам нужен свиток портала, чтобы вовремя покинуть поле боя, если события начнут развиваться по неблагоприятному сценарию.

Третий уровень. “Сфера проклятий” — необходимый элемент экипировки для вашего главного героя. Учитывая то, что огонь будет вести прицельно, понижение брони вражеского юнита на пять единиц очень существенно.

МИКРОМЕНЕДЖМЕНТ

Под этим термином подразумевается ваше умение управлять армией во время боя. Здесь следует разобраться с несколькими



■ Перед атакой на вражескую базу имеет смысл расчистить площадку у рудника для скорейшей постройки золотодобывающей шахты.

моментами. Во-первых, скорость клика, т.е. то, насколько быстро вы реагируете на то или иное действие противника (применяете нужные способности, отводите юнитов, на которых противник сосредотачивает свой огонь и т.п.). Во-вторых, продуктивность ведения боя — насколько точно вы выбираете цели иставляете приоритеты атаки. Ключом к успеху является сфокусированный огонь пауками по юнитам противника. Одновременно необходимо отводить того юнита, которого атакует противник. Если это паук, то можно его закопать — заодно это увеличит и скорость регенерации его жизни. Если это герой, то лучше всего начать выписывать им круги вокруг вашей армии — пока противник гоняется за героем, вы сможете расстрелять вражеских бойцов по одному. Приоритеты атаки следующие: в первую очередь убиваем всех юнитов, которые неустойчивы к урону, наносимому дистанционным оружием. Это все воздушные боевые единицы, все маги (кроме ведьмаков) и охотники эльфов. Далее следует убивать всех рукопашных юнитов: бугаев, пехотинцев, вурдалаков и т.д.. После этого приоритеты атаки выставляются в свободном порядке. Если у вас в качестве третьего героя взят Лич, то можете попытаться быстро убить вражеского героя, заморозив его ледяной звездой и сфокусировав огонь только на нем. Но излагаемая ниже тактика нацелена все же не на убийство героев, а на разгром армии противника. Руководство вражеской армии в лице героев, оставшихся в численном меньшинстве, само выкинет белый флаг.

ПОРЯДОК ПОСТРОЙКИ И СТРАТЕГИЯ РАЗВИТИЯ

Каждый игрок, как правило, придерживается своей собственной тактики, и дать какие-то конкретные рекомендации, применимые всегда и везде, разумеется, невозможно. Мы можем дать лишь ряд общих советов.

1) Отстраивайте базу в следующем порядке: Барак — Зиккурат — Кладбище — Алтарь

— второй Зиккурат — Башня Неруба — Магазин (плюсы Башни Неруба очевидны — с ней вы легко отобьетесь от атаки вражеского героя, не потеряв при этом ни одного культиста). Для добычи дерева нам потребуется три вурдалака.

2) Берите Повелителя могил первым из всех остальных героев. У него, как и у всех, есть свои плюсы и минусы. С одной стороны, если развивать в нем способность по использованию жучков, противник постарается это чем-то скомпенсировать. Жучки на первом уровне не столь опасны, да и к тому же легко уничтожаются специальными юнитами, например эльфийскими светлячками. Вторая проблема заключается в том, что подлечить пауков на начальной стадии с помощью Рыцаря смерти не получится. Если же развивать у Повелителя могил заклинание “Пронзающая смерть”, то на первом уровне это почти не даст никаких преимуществ — урон слабый, оглушение недолгое, да и маны у нашего героя еще маловато. Поэтому использовать Повелителя могил в данном случае мы будем именно в первом смысле. Жучки — хороший щит при очистке карты, они наносят высокий урон броне стрелков (стрелки сейчас стали фактически обязательными юнитами в любой армии). “Диспел” же светлячков в данном случае не опасен. Когда ваши жучки подрастут, противник не сможет эффективно “диспелить” всех сразу, к тому же вы всегда сделаете новую армию этих насекомых. Кроме того, Повелитель могил может послужить щитом паукам и не будет так быстро погибать от сфокусированного огня и заклинаний противника, как это неизменно случается с Рыцарем смерти. Как только герой выйдет из алтаря — отправляем его к кладбищу для производства жучков. Первый жучок сразу отправляется на разведку.

3) Начинаем охоту за свободными монстрами на карте, имея четырех жучков, двух скелетов, Повелителя могил и двух пауков. Хочу заметить, что это уже немалая армия, и мы вполне способны справиться с небольшой группой средних монстров (на карте



■ Уже на раннем этапе игры Повелитель могил и пауки способны справиться с весьма неслабыми монстрами.

они обозначаются оранжевыми точками). Вскоре мы получим первые сведения о тактике противника и будем принимать решения о дальнейшем развитии. Как только накопится достаточное количество ресурсов — делаем апгрейд некрополиса.

4) Когда апгрейд некрополиса будет завершен, заказываем второго героя — Рыцаря смерти — и закладываем сразу два строения: Храм Проклятых и Бойню. Число пауков к этому моменту желательно довести до шести (больше вряд ли и получится). В Бойне заказываем две статуи, в Храме — двух баньши.

5) Наша армия готова. Итак, у нас в наличии имеются: Повелитель могил, Рыцарь смерти, шесть пауков, две баньши и две статуи. Учтем трех вурдалаков и пятерых культистов — лимита тем самым вырастает до 49.

НЕЖИТЬ ПРОТИВ ОРДЫ

Перейдем к разбору тактики против каждой из рас. Само собой, рассказать обо всех тактических уловках противника невозможно — мы лишь остановимся на основных. Руководствуясь же общими принципами, вы всегда сможете подобрать нужную армию, даже если противник предпримет какой-то нестандартный ход.

Орки являются самым удобным противником для нежити, так что эту тактику лучше опробовать в первую очередь именно на них. Большинство орков любит наседать на вас в самом начале, атакуя ваших культистов, не давая вам свободно прокачивать своих героев на свободных монстрах и т.п.. Орки, как правило, применяют следующие тактические комбинации.

ФарСир + Ловец духов; бугаи, всадники

Бугаи имеют основной принцип таков: Ловец духов наводит глаз на ваших пауков, не давая им ни заколдовать, ни убежать. Вся армия фокусирует огонь на заколдованном пауке. Всадники захватывают в сетку тех пауков, что будут пытаться отойти, а бугаи с героями будут фокусировать огонь именно на них. В идеале, к вашей армии стоит добавить парочку некромантов — скелеты наносят хороший урон рейдерам. Ваша задача — подливать бойцов и отводить пауков, на которых в данный момент сфокусирован огонь, остальные же обязаны, в свою очередь, сами убивать бугаев точечным огнем. После того как вы убьете всех бугаев, справиться с остальной армией не составит большого труда.

ФарСир + Нага; виверны. Противник собирается фокусировать огонь всей своей армии на одном из ваших юнитов, а Нага, в свою очередь, будет стрелять замораживаю-

щими стрелами. Несмотря на то, что виверны наносят высокий урон, они не столь опасны из-за маленького запаса здоровья. Строить горгульи нет никакого смысла — противник сразу переключится на нетопырей, поэтому обойдемся стандартной комбинацией: пауки захватывают вивернов в сеть и, фокусируя огонь, вырезают их одну за другой. Главное не трогать героев противника — они представляют небольшую опасность, а виверны, учитывая их слабую защищенность против урона, наносимого дистанционным оружием, будут погибать мгновенно.

ФарСир + Вождь минотавров; бугаи, таурены, шаманы. До подобной комбинации (если вы все сделали верно до этого) орки, скорее всего, уже не доживут. Если же они все-таки еще живы, вам необходимо добавить в свою армию морозных вирмов и сфинксов. Возможен и вариант с захватом тауренов при помощи баньши.

ФарСир + Ловец духов; бугаи, тролли, катапульти, банши. Противник незамысленно строит несколько башен неподалеку от вашей главной базы и начинает атаковать при их поддержке ваши здания катапультами. Если башен немало и вы видите, что враг укрепился и лезть на башни бесполезно, то это вовсе не повод паниковать. Заранее отстроили вторую базу? Замечательно — отстройте там разрушенные строения. Ваша армия в этот момент должна атаковать главную базу противника. Орки вложили большую часть своих ресурсов в постройку башен, и главная база у них, скорее всего, защищена очень слабо. Атаковав ее, вы вынудите его юниты телепортироваться к Крепости Вождей, а сами в это время несете оставшиеся без прикрытия башни.

НЕЖИТЬ ПРОТИВ НОЧНЫХ ЗЛФОВ

У злффов есть две особенности, о которых вам надо всегда помнить. Во-первых, у них есть очень сильные герои, способные причинять высокий урон (в первую очередь это Варден). Во-вторых, злффы очень рано могут создать мощную ресурсную базу (построив Дерево Жизни и убив им монстров, охраняющих шахты). В первом случае их можно нейтрализовать магическим щитом баньши, во втором — атакой на эту базу в середине игры. Злффы, не успев толком воспользоваться захваченными ресурсами, останутся в развитии, и вам придется иметь дело только с юнитами начальных уровней. Не стоит забывать и еще об одном нюансе — почти все основные юниты злффов весьма уязвимы к атаке дистанционным оружием.

Варден + Охотник на демонов; лучник



■ Пауки под непробиваемым щитом чувствуют себя в полной безопасности.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

Сводка по компьютерным клубам России находится на диске в разделе «ИнфоБлок».

Клубы в сводке отсортированы по городам, так что найти клуб, расположенный ближе всего к вашему дому, очень просто. Если, уважаемые читатели, у вас возникнут какие-то свежие идеи по оформлению базы — пишите. Всегда выслушаем дельные замечания и рассмотрим ценные предложения.

За истекший месяц в сводку было добавлены 3 клуба. «Тринити» из Кемерово (29 компьютеров уровня P-4 2600) и два, не побоимся этого слова, огромных клуба из Екатеринбурга — omUt (90 машин уровня Celeron 1700) и omUt 2 (80 машин уровня P-4 2500), в обоих клубах протянуто оптоволокно для доступа к интернету. Владельцы клубов, не спите, продолжайте присылать нам информацию о себе! Если ваш клуб в сводке не представлен, напишите на адрес operkot@igromania.ru и проинформируйте нас о своем существовании под солнцем. Какая именно информация нам требуется, вы можете прочесть на CD/DVD.

Сводка проживает по адресу: Наш диск → ИнфоБлок.



цы, охотницы, друиды-вороны. Не очень опасная комбинация, хотя и одна из самых распространенных. Наши действия стандартны: атакуем точно сначала охотниц, затем друидов-воронов и напоследок лучниц. Героев, как обычно, не трогаем, у них хорошая защита от атак дистанционным оружием. Не забудьте поставить магический щит на своих героев.

Варден + Повелитель лесов; гиганты, лучницы, друиды. При таком раскладе эльфы будут отвлекать ваше внимание криками гигантов, в то время как вся остальная армия сконцентрирует огонь на пауках. Ваша задача — перенаправлять пауков после каждого крика. Друид и лучниц следует убивать в первую очередь, с гигантами вы расправитесь позднее.

Охотник на демонов + Варден; друиды-медведи, друиды. Медведи наносят огромный урон вашим паукам, подбавлявая союзников ревом. Тем не менее пытаться убить медведей сфокусированным огнем, постепенно развивая технологию. Потом добавите в свою армию парочку морозных ви́рмов — они мгновенно покончат с пауками. Для нейтрализации рева не помещают сфинксы.

О других особенностях игры против эльфов за наименее места расскажем кратко. Во-первых, эльфы часто любят брать Повелителя зверей в качестве первого героя — вызванные им создания являются отличным щитом для их стрелков. На низших уровнях эти животные не столь опасны, а на высоких у вас уже будут мясники, сфинксы (для «диспел» зверей) и морозные ви́рмы. Во-вторых, эльфы могут включить в свою армию химер. Эти создания тоже не столь опасны — ловите их в сеть и концентрируйте на них огонь. В-третьих, эльфы могут воспользоваться услугами волшебных дракончиков для нейтрализации ваших магов. Ничего страшного в этом нет — просто отойдите на безопасное расстояние или расстреляйте их в первую очередь.

НЕЖИТЬ ПРОТИВ АЛЬЯНСА

Альянс — раса особенная. Они не только обладают самыми эффективными заклинаниями, но и имеют в своем арсенале юнитов, способных отбить у вас всякую охоту использовать колдовство. Поэтому тактика игры против Альянса потребует некоторой корректировки.

Архимаг + Горный король + Паладин; пехотинцы, стрелки, волшебницы, священники, рыцари. Эта комбинация является стандартной у игроков за Альянс. Волшебницы ослабляют вашу армию замедлением, священники лечат дружественных юнитов и усиливают их с помощью своего последнего заклинания. Многое зависит от того, насколько рано вы напали на противника. Если вы атакуете рано, у противника не будет возможности создать сбалансированную и развитую армию — либо у него будет мало магов, либо они будут слабо прокачаны, либо у него не будет рыцарей. Остальные юниты не представляют особой опасности. В первую очередь убиваем всех магов. Далее расстреливаем рыцарей и стрелков и только после этого — пехотинцев (скорее всего, у них будет исследована защита против стрелкового урона). Баньши заранее накладывают маги-

ческий щит на героев и, по возможности, на пауков, сражающихся в первых рядах.

Архимаг + Горный король; стрелки, волшебницы, священники, ведьмаки. Данная тактика Альянса намного опаснее предыдущей. Во-первых, Альянс не тратит большое количество ресурсов на развитие — следовательно, в их армии будет большее количество юнитов. Во-вторых, ведьмаки обладают способностью перенаправлять заклинания, наведенные на дружественных им юнитов, в обратную сторону. Как говорится, кто с мечом к нам придет, от меча и погибнет — всего за несколько секунд ваша армия может сильно пострадать. К тому же, ведьмаки имеют противострелковую броню, а для нас это не очень хорошо, ведь основу нашей армии составляют пауки. И тем не менее выход есть. В первую очередь вам надо верно оценить ситуацию. Если ведьмаков достаточно много (больше четырех), отключайте автоматическое наведение проклятия у баньши и тратьте всю их ману на магические щиты для ваших юнитов. Дело в том, что ведьмаки не столь сильны в бою, и если у них не будет возможности для применения своих антимagicеских способностей, эффективность их действий заметно снизится. А вы применяете ту схему атаки, что и ранее.

Быстрая вторая база. Отсутствие описания комбинации юнитов в названии тактики объясняется тем, что если у врага получится быстро эту базу построить и укрепить, то у вас возникнут серьезные трудности практически при любом составе армии противника. Здесь качество компенсируется количеством. При наличии двух баз противник обычно идет в атаку либо со стандартной комбинацией юнитов (но их у него будет в полтора раза больше), либо с большим количеством летающих юнитов. В любом случае исход битвы будет не в вашу пользу. В данной ситуации можно действовать двумя способами. Первый — быстро построить вторую базу. Этот вариант довольно интересен, поскольку, об-

ладая большим количеством ресурсов, вы сможете коренным образом изменить тактику. В данном случае вы можете прибегнуть к «атаке клонов», т.е. вместо магов вы строите вурдалаков и пауков в соотношении два к одному (строить их надо в двух бараках). При этом по карте вам лучше путешествовать с пауками и героями — пока противник не должен догадываться о наших планах, пусть он будет уверен, что мы строим лишь стрелков. После апгрейда на скорость вурдалаки и прокачке сфинксов вы смело атакуете противника, фокусируя огонь пауков на магах; вурдалаками же следует окружить вражескую армию, а дальше они уже сами разберутся. Никакие «ждеди» армии Альянса в такой ситуации уже не помогут.

Второй вариант интереснее, но рассчитан он на любителя. В своем магазине вы покупаете «Череп зараженной земли», берете с собой культиста и идете строить башни рядом со второй базой противника. При этом пауки точно атакуют пехотинцев, а ваш герой производит жужков из их уже мертвых тел. Не забывайте отводить побитых пауков.

НЕЖИТЬ ПРОТИВ НЕЖИТИ

Игра двух одинаковых рас всегда вызывает трудности. Обычно находится лишь пара тактик, использовать которые начинают все игроки, считая их лучшими. Разнообразие не приветствуется, отступление от стандарта карается поражением. Такие игры весьма скучны, и результат их часто определяется не столько силой игроков, сколько удачей.

Игра нежитью против нежити под это правило не подпадает, поскольку на разнообразие тактических приемов здесь еще никто не жаловался. Тактику можно разделить на два вида. В первом случае ведущая роль отводится героям, атакующим при помощи массовых заклинаний. Во втором — герой необходим лишь для поддержки вашей армии. Мы будем действовать по второй схеме. Хочу сделать небольшое примечание и по поводу нашей тактики. Если



■ Простая, но эффективная защита крепости: все входы перекрыты строениями, а башня Неруба и пауки прикрывают единственный проход на базу.

вы не планируете постройку юнитов с большим запасом здоровья (таких как мясники и морозные вирымы), то против нежити в качестве второго героя лучше выставить Лича. Его ледяная звезда очень сильна против вурдалаков, а ведь именно они являются самыми популярными бойцами в схватках "нежити против нежити", и именно против них, скорее всего, вам придется бороться. К тому же, жучки и скелеты представляют собой неиссякаемый источник маны для Лича. Разберем, как бороться против противника в разных ситуациях.

Лич + Рыцарь смерти; мясники, вурдалаки, сфинксы, статуи. На первый взгляд противопоставить что-либо такой комбинации практически нереально. Мясники и вурдалаки наносят повышенный урон вашим паукам, сфинксы же "диспелят" ваших жучков и заклинания башни. Тем не менее, если вы все сделаете правильно, у вас появятся реальные шансы одолеть врага. В первую очередь вам потребуется больше магов, чем обычно. На момент атаки на противника неплохо было бы иметь сопровождение из трех-четырех башни и столбых же некромантов. В первые секунды столкновения используйте заклинания игл у Повелителя могил — это не даст мгновенно окружить пауков. Теперь расставим приоритеты атаки. Сначала огонь надо сосредоточить на сфинксах, поскольку они наиболее опасны для вас. Затем следует разобраться с вурдалаками и мясниками. Скорее всего вы получите еще и поддержку скелетов, которые будут затруднять продвижение противника к вашим паукам. Чтобы победить в такой ситуации, вам необходимо научиться быстро закапывать и выкапывать пауков. Дело в том, что действия остальных рас предполагали сфокусированный огонь по вашим паукам, и приходилось закапывать их по одному. Здесь же все руконошащие бойцы противника могут атаковать сразу лишь нескольких пауков, потому что фокусировать удар на ком-то одному им вовсе не выгодно. Быстро закапывайте всех, у кого запас жизни резко иссякает, но

не забывайте вскоре их выкопать, иначе вам просто нечем станет воевать.

Лич + Повелитель ужаса; вурдалаки, горгульи. Популярная тактика, но ее применение ограничивается нейтрализацией противника, атакующего вурдалаками. Вы же, имея армию пауков, расправитесь с этой комбинацией довольно легко, захватывая горгульи в сетку и принудительно атакуя каждую из них. Следите за магами, они скорее станут первой мишенью для противника. Если их не укрыть за пауками, их уничтожат в кратчайшие сроки.

Рыцарь смерти + Лич; мясники, вурдалаки, сфинксы, статуи. От перемены мест слагаемых сумма не меняется? Как бы не так, забудьте то, чему вас учили в первом классе. На первый взгляд действительно кажется, что простая перестановка героев по сравнению с первой тактикой ничего не меняет. Однако, как ни странно, стиль игры противника будет совершенно иной, и вам придется с этим считаться. Если в первой тактике делался упор на вурдалаков, то здесь вы столкнетесь с куда большим количеством высокотехнологичных юнитов. Вурдалаки будут лишь небольшой поддержкой для мощной армии. Большое количество мясников требует от вас решительных действий, иначе они мгновенно вынесут всех ваших пауков. Вам придется либо срочно доукомплектовывать армию морозными вирами, которые наносят огромный урон мясникам, либо исследовать способность захвата вашими башнями. В общем, следует сосредоточиться на развитии и не медлить с последним апгрейдом Цитадели. Пауки против такой армии будут почти бесполезны, после использования в средней стадии игры вам не стоит пополнять ими ряды своей армии. Если вы начнете атаковать сфинксов, Рыцарь смерти обязательно будет лечить их, а так как у противника именно он выбран в качестве первого героя, его уровень будет довольно высок, за счет чего он сможет очень эффективно использовать заклинание лечения. Впрочем, несколькими пауками все

Демки, иллюстрирующие данный материал, вы сможете найти на нашем CD/DVD в разделе "По журналу".

равно придется пожертвовать — противник обязательно попытается убить ваших морозных виров горгульями.

Повелитель ужаса и вурдалаки; быстрое создание ресурсной базы. Этот герой лучше всего подходит для ранней постройки второй базы за счет своей способности усыплять окружающих. Использование этого героя противник достигает сразу две цели: разбирается с монстрами, охраняющими шахту, и с вашим вторым героем. Если ваша армия попытается атаковать эту базу во время постройки, Повелитель ужаса усилит его и, окружив вурдалаками, легко убьет или заставит потратить ценный свиток портала. Но нападать рано мы и не собираемся — вместо этого мы будем развиваться по стандартной схеме. После первого апгрейда некрополиса вам нужно построить два Храма Проклятых. Дело в том, что маги нежити очень сильны против вурдалаков, а именно последние будут составлять основу армии противника в этой тактике. Обычные способы борьбы с магами (сфинксы, горгульи) здесь не подходят: до сфинксов враг развиваться не успеет, а горгульи будет не очень много, к тому же мы знаем, как с ними бороться. Главное — не терять времени и нападать сразу после того, как вы получите примерно две-четыре башни и четырех-шестерых некромантов. В данном случае очень эффективно использовать Лича в качестве второго героя.

Лич; вурдалаки, некроманты, труповозки. Идея противника ясна — задавить вас огромным количеством скелетов, вызванных некромантами, а труповозки поставят весь необходимый материал. Однако планировать при таком развитии не стоит, достаточно вовремя обнаружить, что именно противник собирается противопоставить вам. Многое зависит от того, на какой из стадий совершенно нападение. Если у вас уже есть последний апгрейд некрополиса, то проблемы отпадают сами: вы переходите к массовому производству сфинксов. Если же вы еще не достигли подобного технического совершенства, тогда ключом к победе станет сосредоточение огня на некромантах. Ваши пауки будут убивать их с одного-двух залпов, а вызывать много скелетов они просто не успеют. Ну, а раз у противника не будет постоянного подкрепления, со скелетами, вызванными за один раз, вы тоже легко справитесь. Противник, напавший на ранних стадиях игры, не опасен: некроманты с апгрейдами и труповозки — весьма дорогое удовольствие.

■ ■ ■

Разобранная выше тактика при определенной тренировке довольно проста в применении. Она не перегружена микроменеджментом, и, единожды усвоив ее, вы сможете быть уверены в своем успехе. ■



■ После смерти последнего сфинкса никто уже не сможет остановить атаку скелетов под руководством Повелителя могил.

**Над рубрикой
"Deathmatch" работали:**
Unreal Tournament 2004:
Роман Елшин
Counter-Strike: Андрей Чаплюк
Warcraft III: The Frozen Throne:
Александр Дементьев

КИБЕРСПОРТ

Ведущий рубрики: ДМИТРИЙ КУЗНЕЦОВ



ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

Авторитетнейшее информационное eSport-агентство GotFrag обновило рейтинговые таблицы команд по Counter-Strike. В принципе, эта система похожа на ту, которая используется в профессиональном теннисе. Смотрим список новоприбывших и с удовлетворением отмечаем появление в TOP10 российской команды Virtus.pro, добившейся невероятных результатов на Кубке Мира 2004. Итак, расклад таков.

Лучшие 10 команд мира:

- 1 место — Schroet Kommando (Швеция);
- 2 место — The Titans (Дания);
- 3 место — Team NoA (США—Норвегия);
- 4 место — Team spiXel (Швеция);
- 5 место — Team Stomping Grounds (США);
- 6 место — Mousesports (Германия);
- 7 место — Made In Brazil (Бразилия);
- 8 место — Team EYEBallers (Швеция);
- 9 место — Virtus.pro (Россия, Москва);
- 10 место — Astralis (Финляндия).

Лучшие 10 команд Европы:

- 1 место — Schroet Kommando (Швеция);
- 2 место — The Titans (Дания);
- 3 место — Team spiXel (Швеция);
- 4 место — Mousesports (Германия);
- 5 место — Team EYEBallers (Швеция);
- 6 место — Virtus.pro (Россия, Москва);
- 7 место — Astralis (Финляндия);
- 8 место — Adrenaline (Швеция);
- 9 место — Ownage (Швеция);
- 10 место — Gamers.nu (Швеция).



10 городов, 10000 игроков и один миллион долларов — именно такими, далеко не детскими, категориями мыслят организаторы CPL WORLD TOUR, который пройдет в 2005 году. Призовые фонды отборочных турниров составят \$50000, финалисты же разделят между собой \$500000. Об условиях турнира ничего толком не известно: организаторы раструбили, что игра будет дуэльной, но что это будет за игра — никому не сообщили. Вполне возможно, что DOOM 3. Впрочем, это не так уж важно. Куда важнее другое: победитель сорвет умопомрачительно большой куш — \$150000.

Появились новые подробности о турнире по DOOM 3, который будет проводиться (точнее, проводился, ибо к тому моменту, когда вы будете читать эти строки, он уже давно закончился) самой id на QuakeCon 2004. id, похоже, решила использовать его для того, что-



■ Все сколько-нибудь значимые киберспортивные мероприятия до сих пор проводятся на ЭЛТ-мониторах — жидкокристаллические мониторы киберспортсмены недолюбливают.

бы лишний раз прорекламировать DOOM 3: объявлено, что в отборочных играх сможет принять участие 128 игроков — то есть максимальное число, поддерживаемое игрой. О том, какой бардак будет царить на этом "турнире", лучше даже и не думать.

Теперь хорошие новости. Итак, хорошая новость "намба ван": призы будут "быстрые" — это все, что о них удосужились рассказать организаторы. Граждане с богатой фантазией, уже раскатывшие губы на новый "Феррари", могут закатывать их обратно — вероятность того, что id расщедрится на такой приз, равна 0,00000001. Организаторы скорее всего имели в виду либо мощные компьютеры, либо SLI-модификации видеокарт на последней версии GeForce, продаваемых простым смертным по в меру астрономическим, но явно несопоставимым со стоимостью "Феррари" ценам. Это косвенно подтвердил и Тодд Холленшид, исполнительный директор id: "NVIDIA выделила огромное количество призов для турнира — столько, сколько еще никогда не было". Ему вторит Дэн Виволи, вице-президент NVIDIA по маркетингу: "QuakeCon — это самое замечательное событие года для всех геймеров. Более того, оно совпало с выходом DOOM 3, поэтому наше присутствие на QuakeCon 2004 будет максимально заметным. Турнир будет проводиться только на GeForce 6".

Хороша новость "намба два": на QuakeCon поедет несколько российских игроков. Честь



■ В прошлом году финалисты QuakeCon играли на отдельно стоящей сцене.

нашей Родины будут отстаивать Алексей Смаев (asus-c58.unkind), Роман Тарасенко (asus.c58-Polosaty), Алексей Нестеров (LeXeR), Антон Синьгов (territory.ru > cooler) и Джибо Фан (asus.c58.jibo).

Турнир по убеленному сединами Quake III Arena (1*1, призовой фонд \$50000, и Capture the Flag, призовой фонд \$40000) тоже состоится, не извольте волноваться. Возможно даже, в последний раз...

Разработчики из Natural Selection обнаружили прелюбопытный баг в Half-Life. Суть бага, нареченного Player Specific Hitbox Bug, заключается в том, что у игрока, занявшего на выделенном сервере последний слот (скажем, если сервер на двадцать человек, баг будет у того, кто займет двадцатый слот), во время движения местонахождение модели, отсылаемой сервером на клиенты, не соответствует действительности. Стреляя по модели этого игрока, вы будете видеть результаты своих попаданий, но на самом деле ничего этого происходить не будет (потому что сервер уверен, что модель находится в другом месте), и игрок будет казаться для остальных неуязвимым. И самое смешное: на "спектатора", наблюдающего за происходящим вашими глазами, это безобразие не распространяется, т.е. он будет видеть реальную картину (и щедро осипать вас "похвалами" за постоянные "промахи"). Убить такого игрока, тем не менее, вполне реально, — но только когда он стоит на месте. Если же он начал движение, стрелять надо с упреждением. Этот баг имеется также в Counter-Strike (версии 1.5 и 1.6), Day of Defeat и Team Fortress Classic.

В сети появился очень интересный ресурс — Gamer's logotypes: by gamer for gamer (<http://gamelogos.narod.ru/>), предоставляющий услуги по изготовлению логотипов для киберспортсменов. Не секрет, что практически все серьезные команды на Западе уже имеют собственные логотипы, которые используются буквально везде, начиная с различной геймерской атрибутики (например, Schroet Kommando). Теперь своими логотипами обзаведутся и отечественные игроки. Первопроходцы уже имеются: владелец сайта уже изготовил пробные логотипы для таких российских игроков, как Cooler, DeadMan и женской команды p[er]Latinum.



■ Логотип Cooler'a.



■ Navigator и Brazor — лучшие игроки по UT2004 в России.



■ Сотни зрителей пришли поболеть за своих любимцев.



■ Счастливая Veneta с огромным медведем.



■ Очаровательные девушки из команды Flashback Female...



■ ...и их не менее очаровательные соперницы — p(L)atinum.

СТАТЬИ

WORLD CYBERGAMES
РОССИЯ 2004

Крупнейший киберспортивный турнир в мире World CyberGames празднует пятилетний юбилей. За пять лет этот турнир превратился в явление общемирового значения, вплотную приблизившись по размаху к миру большого спорта. Неудивительно, что в этом году право на проведение финальных игр выбрали США.

...Ранним утром 6 июля сотни геймеров и простых зрителей устремились в новый комплекс на Тиминке в самом сердце Москвы, дабы воочию увидеть открытие главного турнира этого года в России. Позади остались три месяца подготовок, труд сотен организаторов, жаростые схватки на отборочных играх в девятнадцать регионов России. Впереди — финальный бой за право считаться лучшим киберспортсменом России, возможность поездки на общемировой финал WCG и огромный призовой фонд — \$75000. Добиться этого удалось лишь семнадцати лучшим игрокам.

COUNTER-STRIKE

Отсутствие на турнире Virtus.pro, лучшей команды России последнего полугодия по Counter-Strike (они отправились на Кубок Мира во Францию крушить гранды мирового Counter-Strike), стало причиной главной интриги в соревнованиях по этой дисциплине. Явный лидер не прослеживался, поэтому итог состязаний был неясен до самого конца. В результате победа досталась M19 — опытной команде, выигравшей мировые WCG 2002, но в последнее время выступавшей не очень удачно. M19 уверенно одолели в финале прошлогодних победителей российских WCG r095us.ru (в составе которых играл костяк команды ForZe), доказав, что их еще рано списывать со счетов. В общем, будьте уверены — в Штатах нас будет представлять очень опытная и, самое главное, уже знающая вкус победы команда.

- 1 место — M19 (Санкт-Петербург) — \$14400 и поездка на WCG 2004.
- 2 место — r095us.ru (Москва) — \$7500.
- 3 место — ipG (Краснодар) — \$4600.
- 4 место — m5team (Москва) — \$2200.
- 5 место — F1 (Томск) — \$1000.
- 6 место — FM (Санкт-Петербург) — \$800.
- 7 место — djs*5 (Якутск) — \$600.
- 8 место — inGame (Хабаровск) — \$400.



■ Лучший гонщик России.



■ Счастливая Veneta с огромным медведем.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

В состязаниях по Warcraft III: The Frozen Throne сюрпризов было намного меньше — пьедестал почета заняли известные киберспортсмены из Москвы и Санкт-Петербурга. Высокий класс игроков был замечен невооруженным глазом: в финале мы стали свидетелями длинной суперсерии игр, когда каждое неосторожное движение могло привести к поражению.

- 1 место — [64AMD]Caravaggio (Москва) — \$3700 и поездка на WCG 2004.
- 2 место — r095us.ru-Soul*SK (Москва) — \$1900 и поездка на WCG 2004.
- 3 место — r095us.ru-RangeR*FM (Санкт-Петербург) — \$1000 и поездка на WCG 2004.
- 4 место — DkH.PoDoX[S2] (Краснодар) — \$800.
- 5 место — r095us.Flash.vWeb (Москва) — \$600.
- 6 место — r095us.Armor.vWeb (Москва) — \$400.
- 7 место — tK.Zver.EpiCentre (Иркутск) — \$200.
- 8 место — 3wD.Karma-FM (Санкт-Петербург) — \$100.

STARCRAFT: BROOD WAR

Турнир по Starcraft: Brood War не обошелся без сюрпризов. Титул чемпиона достался PGC.Androide[3D], который уже имел опыт выступления в финале WCG (он был в сборной России в 2002 году), но таких результатов доселе не добивался. Второе место также занял очень опытный игрок, задавший жару в прошлом году в Сеуле многим авторитетам по Starcraft. А вот третью ступеньку отхватил игрок, известный ранее лишь узкому кругу инсайдеров, — RIFEX из Санкт-Петербурга.



■ LeXeR на этот раз выступил неудачно.



■ Денис Самохин — главный человек WCG Россия 2004.

- 1 место — **PGC.Androide[3D]** (Москва) — \$3700 и поездка на WCG 2004.
- 2 место — **vWeb.Advocate[S2]** (Москва) — \$1900 и поездка на WCG 2004.
- 3 место — **RIFEX** (Санкт-Петербург) — \$1000 и поездка на WCG 2004.
- 4 место — **vWeb.Phellan[S2]** (Москва) — \$800.
- 5 место — **r095us.Asmodey** (Москва) — \$600.
- 6 место — **DieForMIF** (Екатеринбург) — \$400.
- 7 место — **RIF)Blade** (Нижний Новгород) — \$200.
- 8 место — **MIg.Scout** (Москва) — \$100.

UNREAL TOURNAMENT 2004

Турнир ознаменовался сенсационно неудачным выступлением многократного чемпиона последних лет, сильнейшего игрока по результатам **WCG Россия 2002-2003** — Павла "M19"Askold" Русина. Сначала он проиграл сильному (но до этого малоизвестному) игроку **Spank** из Екатеринбурга, а потом его окончательно добил ветеран российской eSport-сцены **ASUS.c58*Polosatiy**. В турнире принял участие и **LeXeR**, один из лучших игроков прошлых лет, но добиться успеха ему, увы, не удалось.

Результаты следующие.

- 1 место — **FM*Navigator** (Санкт-Петербург) — \$3700 и поездка на WCG 2004.
- 2 место — **FM*BrazoR** (Санкт-Петербург) — \$1900 и поездка на WCG 2004.
- 3 место — **Spank** (Екатеринбург) — \$1000 и поездка на WCG 2004.
- 4 место — **b100.Dracula** (Екатеринбург) — \$800.
- 5 место — **M19*Awat_34s** (Санкт-Петербург) — \$600.
- 6 место — **Sego** (Тюмень) — \$400.
- 7 место — **b100.Sanek** (Екатеринбург) — \$200.
- 8 место — **asus.c58*polosatiy** (Москва) — \$100.



То, что осталось за кадром

За кадром осталось так много, что рассказать об этом можно только в телеграфном стиле. Организаторы превратили WCG Россия 2004 в настоящий праздник для геймеров. Изумительные состязания перемежались выступлениями танцевальных коллективов, всевозможными конкурсами, веселыми розыгрышами, диджейскими сетами, показательными выставочными играми лучших женских команд по Counter-Strike и не менее показательным турниром по **Diablo 2**. Приставочники в это время сражались на стендах, оборудованных консолями Xbox.

Не обошлось и без выбора самой красивой девушки-прогеймера — мисс WCG Россия 2004. Огромного плюшевого медведя и бурю аплодисментов получила москвичка Анна "Venema" Саватеева (играет за команду p[Latinum]), которая не только обладает весьма привлекательной внешностью, но и великолепно танцует. И это неудивительно, ведь Аня — неоднократный призер турниров по спортивным и бальным танцам. В общем — комсомолка, киберспортсменка и просто красавица!

FIFA 2004



Полная и безоговорочная и, в принципе, предсказуемая победа питерских "футболистов". Фактически, они разыграли между собой весь призовой фонд, а **M19*Alex** стал трехкратным чемпионом WCG Россия — более наглядного свидетельства того, что питерцы в этой дисциплине вне конкуренции, даже и не требуется.

Результаты.

- 1 место — **M19*Alex** (Санкт-Петербург) — \$3700 и поездка на WCG 2004.
- 2 место — **M19*Wer** (Санкт-Петербург) — \$1900 и поездка на WCG 2004.
- 3 место — **Pika** (Санкт-Петербург) — \$1000.
- 4 место — **M19*Adidas** (Санкт-Петербург) — \$800.
- 5 место — **uncle** (Москва) — \$600.
- 6 место — **r095us.ru*Domashniy** (Москва) — \$400.
- 7 место — **Ramshish** (Новосибирск) — \$200.
- 8 место — **Xalturshik** (Москва) — \$100.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

А вот в турнире по **Need for Speed: Underground** все было куда менее предсказуемо. Первое место вновь досталась представителю Москвы, хотя **F1*Lev** из Томска был буквально в нескольких мгновениях от победы.

Результаты.

- 1 место — **USSRx.Turboletik** (Москва) — \$3700 и поездка на WCG 2004.



- 2 место — **F1*Lev** (Томск) — \$1900.
- 3 место — **USSRxUSSR** (Екатеринбург) — \$1000.
- 4 место — **nails!Rest** (Ростов-на-Дону) — \$800.
- 5 место — **F1*Andrey** (Томск) — \$600.
- 6 место — **USSRxPaxa** (Краснодар) — \$400.
- 7 место — **bio-scorpio** (Санкт-Петербург) — \$200.
- 8 место — **KoMoH** (Санкт-Петербург) — \$100.



Хорошо заметно, что основная борьба развернулась между московскими и питерскими командами. Ребята из города на Неве одержали уверенные победы сразу в трех номинациях, а по двум дисциплинам (FIFA 2004 и Unreal Tournament 2004) они и вовсе заняли сразу две первых ступеньки на пьедестале почета. Итоговые результаты следующие:

Санкт-Петербург: \$31200 (три золота, два серебра, три бронзы);
Москва: \$29300 (три золота, три серебра);
Томск: \$3500 (одно серебро);
Екатеринбург: \$4000 (одна бронза);
Краснодар: \$6600 (одна бронза);
Якутск: \$600;
Тюмень: \$400;
Хабаровск: \$400;
Новосибирск: \$200;
Иркутск: \$200;
Нижний Новгород: \$200.

WCG Russia 2004 завершилась. Сборная России готовится к поездке в Калифорнию на суперфинал WCG 2004, где соберутся 400 лучших геймеров планеты из 65 стран. Пожелания же им удачи.

НА CD И DVD

1. Лучшие демки с **WCG Russia 2004** (Counter-Strike 1.6, Warcraft III: The Frozen Throne, Starcraft: Brood War 1.11, Unreal Tournament 2004).

2. Записи с Кубка Мира 2004 (ESWC 2004) (Counter-Strike 1.6, Quake III Arena, Warcraft III: The Frozen Throne).

КОДЕКС

F1 -console <cheat enabled> Wait... ScrollLock F12 Break Suspend Enter
ProgressBar PrtScrn F9 >ammo< SpaceBar F10 Home PgUp End Hex/Dec

E-MAIL ПУБЛИКИ: KODEX@IGROMANIA.RU

Разрастающийся от номера к номеру раздел **Easter Eggs** вымахал уже до таких размеров, что из него впору сделать отдельную рубрику. На этот раз пасхалок особенно много. Кроме убойной подборки по **Grand Theft Auto 3/Grand Theft Auto: Vice City**, вас ждут читательские пасхалки по **Syberia 2** (прислал **Евгений Шульц**), **Max Payne 2: The Fall of Max Payne** (Алексей Немкин), **Aquanox 2: Revelation** (Александр Андреев), "Пиратам Карибского моря" (Евгений "Annubiss" Matveev) и **Splinter Cell** (Сергей Федюченко). Увы, столь же необычных пасхальных яиц, что были в прошлом номере (по **Silent Hill 3** от **Юлии Живовой**), никто не прислал. Зато пасхалки с призраком из **Hitman: Contracts**, секретной комнатой из **Counter-Strike** и фаллическими символами из **GTA: Vice City** приходят едва ли не ежедневно. Ну же, друзья, будьте поактивнее, не ждите, чтобы на одних и тех же играх. Почему никто до сих пор не прислал секреты из **Star Wars: Knights of the Old Republic**, **Prince of Persia: The Sands of Time**, **Metal Gear Solid** (где их особенно много) и других популярных игр? Не забывайте, что больше всего шансов попасть на страницы этой рубрики у тех, кто присылает самые необычные и самые малоизвестные пасхалки.

Стандартные коды

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить в российском издании, и так далее.

Горький Зеро: Фабрика рабов

Во время игры выберите компьютер и нажмите "g" + "0". После этого вводите коды.

- 5332 — неуязвимость.
- 8216 — получить больше здоровья.
- 6235 — любая аптечка будет восстанавливать вдвое больше здоровья.
- 4003 — восполнить здоровье.
- 4982 — никто вас не услышит.
- 8892 — невидимость.
- 2352 — получить все оружие.
- 2695 — бесконечные патроны.
- 9123 — быстрое компьютерное сканирование.
- 2354 — увеличить повреждение.
- 4616 — стопроцентная точность попаданий.

Жаркое лето 1943

Во время игры зажмите **Shift** и вводите один из следующих кодов. После ввода отпустите **Shift**.

- Nohit — бессмертие.
- Ammo — бесконечные боеприпасы.

- Heal — вылечить всех ваших игроков.
- Money — получить 2000 денег.
- Exp — получить 2000 единиц опыта.

Удар молнии (Thunderbolt 2)

Во время игры нажмите "-" (тильда) и вводите коды.

- WINGAME — мгновенная победа.
- LOSEGAME — мгновенное поражение.
- FPS — показать количество кадров в секунду.
- POS — показать ваши координаты.

Kreed: Battle for Savitar

Во время игры откройте консоль, нажав "~" (тильда), и вводите следующие коды.

Game_godmode xxx — неуязвимость. При этом вместо xxx нужно указать текущее здоровье.

- G_fly 1 — режим полета.
- G_noclip 1 — режим прохождения сквозь стены.

Addwpn ? — показать список оружия.
Addwpn x — получить оружие под номером x с полным боезапасом.

Gotoroom roomxx — перейти в комнату под номером xx, с номером можно поэкспериментировать.

Cl_showinfo 1 — показать количество кадров в секунду.

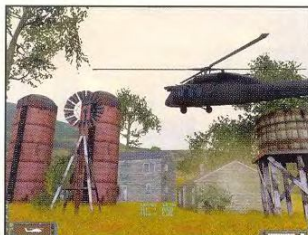
- Suicide — самоубийство.
- Exit — выход из игры.

RA Bricks of Egypt

- BATMAN — получить много мышей.
- PIXPAX — открыть все уровни.
- LAZY — пропустить уровень.
- POISON — мгновенная смерть.

Soldner: Бойцы спецназа (Soldner: Secret Wars)

В папке <Каталог игр>\User\Campaigns\ Campaign Template\Warehouse найдите файл **Stockpile.txt**. Сделайте копию, а затем отредактируйте содержимое следующим образом. В каждой строке после наименования объекта и символа двоеточия измените число на 1000. У вас получится что-то похожее на **deserteagle:1000**



- fiv7n:1000
- m1911a1:1000
- mark23:1000
- ... и т.д.

Чтобы все это заработало, нужно начать новую кампанию.

Шестнадцатеричные коды

Для применения шестнадцатеричных кодов необходима программа **Magic Trainer Creator**. Вы найдете ее на нашем компакт-диске в разделе "Софтверный набор". А в другом разделе, в "ИнфоБлоке", находится детальная инструкция по **Magic Trainer Creator**, пошагово разъясняющая, как и что делать. В ней также рассказано о том, как создаются **трениеры** (часто являющиеся исполняемыми программками на базе шестнадцатеричных кодов).

Blade and Sword

- 03AF8460 — деньги.
- 03AF8450 — очки опыта.
- 03AF8458 — текущий уровень персонажа.
- 03AF8480 — максимально допустимое на данном уровне здоровье.

Ghost Master

- 009511F8 — золотая плазма.



Ground Control 2: Operation Exodus

- 12A724F4, 122AFAF4, 11F19594 — адреса дня АР.

Nosferatu

- 046AD9C4 — здоровье.
- 046ADB14 — святая вода.
- 046ADB08 — патроны для пистолета.
- 046ADB04 — патроны для револьвера.
- 046ADB00 — патроны для автомата.

Sacred

- 0DD26DBA — золото.
- 0DD26D97 — атрибуты.
- 0DD26D80 — очки опыта.
- 0DD26DB6 — очки скиллов.

School Tycoon

- 0145C1B0 — деньги.

Snowboard Park World Tour 2004

054BD2CC — очки.
0106BD54 — монеты.
02E60BCC — кости.
0106D4D0 — мишени.

Pusher

00AC7AF8, 00AC7D44, 00AC7D44 — очки.

Игровые ресурсы

Визуальный ряд, звуковое сопровождение, тексты, текстуры, музыка... Все это — игровые ресурсы. Разработчики стараются скрыть все это богатство от взглядов геймеров, но чаще всего при помощи специальных программ все эти ресурсы можно извлечь и использовать на свое усмотрение. Музыку — просто слушать. Звуки — использовать для озвучки Windows. Текстуры — для создания модов.

Ground Control 2: Operation Exodus

В корневом каталоге игры, кроме основного exe-шника игры, лежат также запускающий файл игрового редактора, несколько линков на страницы поддержки и регистрации и фай-



лы Readme.

<Каталог игры>\Custom_maps — дополнительные игровые карты. Сюда же кладутся карты, созданные в игровом редакторе.

<Каталог игры>\Debug — игровые логи.

<Каталог игры>\Maps — основные игровые карты.

<Каталог игры>\Profiles — ваши игровые профили.

<Каталог игры>\Sound — звуки и диалоги.

<Каталог игры>\Xed — ресурсы игрового редактора.

Nitro Family

<Каталог игры>\Controls — профили управления для различных устройств: джойстики, мышей, клавиатуры.

<Каталог игры>\DataStream\Bgm — игровая музыка.

<Каталог игры>\DataStream\Lisa — реплики девушек, продающей вам оружие в игре.

<Каталог игры>\Data\Editor_TipOfTheDay.txt — в этом файле собраны надписи помощи. Актуально для домашней русификации.

<Каталог игры>\DirectX — файлы установки необходимого для игры версии DirectX. Попробуйте установить, если игра не запускается или странно себя ведет.

<Каталог игры>\GameSpy — установщик сервиса GameSpy Arcade, который необо-

дим для игры по интернету.

<Каталог игры>\NewData\Interface\Movie — игровые видеозаписи.

<Каталог игры>\NewData\Levels — игровые уровни.

<Каталог игры>\NewData\Models — модели.

<Каталог игры>\NewData\Scripts — игровые скрипты. Большинство файлов открываются стандартным "Блокнотом".

<Каталог игры>\NewData\Sounds — звуки из игры.

<Каталог игры>\Players — ваши игровые профили.

<Каталог игры>\Savegame — сохраненные игры, разложенные по соответствующим профилям.

<Каталог игры>\Scripts\Images — графика некоторых игровых объектов.

<Каталог игры>\Scripts\GLSettings — настройки вашей видеоплаты, необходимые для игры.

<Каталог игры>\Scripts\Netsettings — скрипты скорости сетевого соединения в зависимости от класса.

<Каталог игры>\Scripts\NitroFamilyUserManual.htm — небольшой игровой мануал.

<Каталог игры>\Temp — папка для временных игровых файлов.

Spellforce: The Order of Dawn

Снятые вами в игре скриншоты сразу же помещаются в корневую директорию игры. Они имеют формат tga.

<Каталог игры>\Map — все игровые карты: карты основной кампании и многопользовательские.

<Каталог игры>\Pak — каталог с основными ресурсами игры. К сожалению, они запакуются в формат pak, который стандартными средствами не вскрывается. Однако игра пост-



роена на движке KRASS Engine, поэтому распаковщики для аналогичных игр должны подойти.

<Каталог игры>\Videos — игровые видеозаписи в формате bik.

Thief: Deadly Shadows

<Каталог игры>\Content\T3\Books — файлы с различными тестовыми комментариями: брифингами, дебрифингами. Открываются стандартным "Блокнотом".

<Каталог игры>\Content\T3\Conversations — файлы с диалогами.

<Каталог игры>\Content\T3\Maps — игровые карты.

<Каталог игры>\Content\T3\Sounds — игровые звуки и музыка. Просто так она не достается. Попробуйте программой

GameAudioPlayer, о которой не раз говорилось в нашей рубрике.

<Каталог игры>\Content\T3\VideoTextures — игровые видеозаписи в формате bik.

<Каталог игры>\Saves — ваши сохраненные игры.

<Каталог игры>\System — основная системная папка игры. Здесь наибольший интерес имеют скриптовые файлы, имеющие расширение ini. Вскрываются "Блокнотом". Пример — ниже.

Откройте файл Default.ini и по контекстному поиску найдите в нем строку Godmode. Напротив нее стоит параметр "False". Ничто не мешает вам изменить его на "True". У вас должно получиться:

GodMode=True

Классика

В данной рубрике представлены игры, вышедшие давно, но до сих пор интересные и не потерявшие играбельности.

Аллоды: Печать тайны

Во время игры нажмите Enter и вводите коды.

#Chicken — мастер-код.

#modify self + god — неуязвимость для себя.

#modify army + god — неуязвимость для всей армии.

#modify self + spells — получить все заклинания.

#create xx gold — получить xx единиц золота.

#show map — показать всю карту.

#kill all — убить всех врагов на карте.

#pickup all — подобрать все предметы с карты.

#victory — мгновенная победа.

Предупреждение: все коды РЕГИСТРОЗАВИСИМЫЕ.

Аллоды 2: Повелитель душ

В корневой директории игры лежат файлы Music.res, Speech.res и SFX.res. Эти файлы можно просканировать программой GameAudioPlayer, чтобы получить игровую музыку, звуки и диалоги.

Horde 2

0044F334 — железо.

0044F338 — дерево.

0044F33C — золото.

0044F340 — люди.

Не рекомендуем замораживать значения. В некоторых версиях это приводит к зависанию.

Jazz Jackrabbit 2

В корневом каталоге игры лежит файл JCS.exe. Это довольно мощный игровой редактор. Им можно открывать игровые карты, которые лежат тут же, в корневой директории. А также можно создавать свои уровни, использовать собственные тайтлсеты.



KODEX НА КОМПАКТАХ И DVD

Архив всех разделов KODEX ищите в программе GlobalMania, которая находится на CD/DVD в разделе "Софт-верный набор/Игromанский стандарт". Пользуйтесь на здоровье!



<Каталог игры>JCSHep — папка с файлом помощи к игровому редактору.

<Каталог игры>Tiles — сюда помещаются новые тайлсеты.

<Каталог игры>HTML — подробный мануал по самой игре.

<Каталог игры>Cache — папка для дополнительных файлов, скачанных из интернета.

Кроме того, раз уж речь пошла об этой игре, повторим коды к ней.

Jcoins — монеты.

Jgems — драгоценные камни.

Jammo — больше патронов.

Jfly — режим полета.

Jinv — режим бога.

Jkill — самоубийство.

Jguns — все пушки.

Jshield — щит.

Jpower — улучшает характеристики.

Jnxt — перебрасывает вас на следующий уровень.

Jbird — дает птичку, которая всячески помогает вам, уничтожая врагов.

Jmorph — игра за другого персонажа.

Star Trek Voyager

20286C14 — здоровье.

2038EAC0 — броня.

2038EB78 — синее оружие.

2038EB7C — фиолетовое оружие.

2038EB80 — желтое оружие.

Кроме того, чтобы открыть секретное меню кодов, в меню опций игры введите:

WHEN THE SWEET SHOWERS OF APRIL FALL.

Easter Eggs

Разработчики тоже любят шутить. В создаваемые игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть "easter eggs", в переводе на русский — "пасхальные яйца".

Civilization 3

Просмотрите титры до конца. Через 3-4 секунды экран погаснет, а потом появится фотография какого-то человека. Чтобы узнать,



кто это, зайдите в категорию ArtCredits, что находится в корневом каталоге игры. Там вы найдете эту же фотографию под именем **Elvis Putnam**. Кто знает, может это один из разработчиков игры. Хотя при просмотре титров его имя я так и не нашел.

Один из тайлсетов леса, а конкретно tundra forests, содержит скрытую надпись. Если присмотреться, можно увидеть имя **Amanda**, которое "написано" деревьями другого цвета.

Некоторые интересные фразы выдадут ваши советники. Например, если играть поздно ночью, есть вероятность, что один из них выдаст такую фразу: "Sleep is for the weak!". Также иногда они говорят такое: "Hail to the Presedint, baby!". Причем вместе со слова President может стоять Chief, King и тому подобное, в зависимости от выбранной страны.

Solitaire



Речь идет о стандартной игре, которая есть в любой версии Windows, — пасьянс "Косынка".

Если вы устали от игры, можно ее завершить, нажав Shift+Alt+2.

Если в случае игры в режиме сдачи по три карты вы не можете сложить пасьянс или вам это надоест, можно открывать по одной карте, зажимая Ctrl+Alt+Shift и кликая по банку.

Grand Theft Auto 3



Разработчики GTA3 питают особую страсть к паскалкам с фаллическими изображениями. О приколе в GTA: Vice City со светящимися окнами одного из зданий, взаимно расположенными так, что издали это напоминает детородный орган, слышали, наверное, все. А вот о мужике с ноутбуком, разгуливающим по улицам Liberty City, знает не каждый. Угадайте, что изображено на этом ноутбуке? Еще одну паскалку можно найти в компьютерном клубе Liberty City. Там есть компьютеры, на которых запущены GTA и GTA2.

А вот третий приколы смогут увидеть лишь обладатели PS2-версии игры — это надпись "You weren't supposed to be able to get here you



know" ("Ты и сам знаешь, что ты не должен был сюда попасть").

Grand Theft Auto: Vice City

The Vice City Chainsaw Massacre



Комнату маньяка можно найти в отеле (Room 3C), если зайти в темную, незаметную комнату на втором этаже. Помещение, на первый взгляд, ничем не примечательно — если бы не ящик с наркотой. Зайдя в ванную, вы увидите кровавые следы на стенах и бензопилу. Комната пошиву масок из человеческой кожи, увы, обнаружена не была.

Приятного аппетита



Еще один маньяк обитает в мясной лавке. Здесь продают не безобидную колбасу и не менее безобидные паштеты, а самые настоящие человеческие органы. "Что желаете: сердце, печень, легкие или, может быть, мозг?" — "Все вместе и можно без хлеба?" —



"Спасибо за покупку, приятного аппетита, приходите еще, мы всегда будем вам рады!"

Неподалеку от этого жуткого места можно найти кладбище. Одна из могил совсем свежая — еще даже незакопанная. Кстати, около могилки припрятана посылочка — для тех, кто хочет пройти игру целиком...

В этом же районе при некоторой доле везения вы сможете обнаружить магазин надгробий — последний прикол разработчиков из этой серии. На стене висит плакат с изображением некоего зловещего субъекта, на груди у которого можно заметить логотип **Rockstar**.

"Апах"



Выполнив все сюжетные квесты, вы сможете полетать на вертолете "Апах". Найти его можно на военной базе неподалеку от аэропорта. Вертолет отличается высокой скоростью передвижения и вооружен ракетами, так что поискать его стоит. Единственное условие — у вас должна быть полицейская форма. В противном случае вам придется иметь дело с солдатами, вооруженными M-16.

Бонусная майка

Еще один бонус приготовлен разработчиками для тех, кто решится пройти игру целиком. Для этого надо всего лишь:

- 1) найти 100 посылок (за каждые 10 полагается отдельный бонус);
- 2) купить все здания в городе;
- 3) пройти миссии RC Toys;
- 4) выполнить задания Cone Crazy и PCJ Playground;

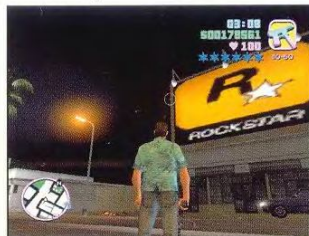
- 5) пройти четыре "вертолетные" миссии;
- 6) выиграть две миссии Dirt Track и три гонки на стадионе;
- 7) ограбить 15 магазинов;
- 8) набрать 45 очков в мини-игре Rifle Range;
- 9) одолеть 35 миссий "Жажды смерти";
- 10) совершить 36 уникальных прыжков;
- 11) выдержать 12 заданий в шкуре полицейского, пожарного, медика;
- 12) будучи таксистом развезти 100 пассажиров;
- 13) выполнить 10 заказов пиццерии.

Пройдя тринадцать кругов ада, вы получите заслуженный суперприз — майку с надписью "Я прошел всю Vice City, а взамен получил лишь эту гребаную футболку!"

ROXOR International



Недалеко от радиостанции, где вы выполняли задания Love Fist'a, можно обнаружить вот такой отель. Эмблема, висящая над входом, представляет собой немного переделанный логотип Rockstar. Внизу под буквой "R" можно обнаружить приписку: "A division of blah blah blah" ("Подразделение бла-бла-бла").



Вообще, эмблему Rockstar Games можно обнаружить буквально везде, где только можно. Одно из таких мест — бассейн на центральном острове, выполненный в виде буквы "R" со звездочкой.

Корабль из GTA3



Возьмите вертолет или катер и отправляйтесь на нижнюю часть карты. Лететь придется долго, но путешествие того стоит — около скалы вы обнаружите останки того самого корабля, который мы затопили в GTA3!

Загадочные столбики



В северной части западного острова (недалеко от офиса ROXOR) можно найти одну интересную улицу. Возле небоскреба — там, где обычно паркуют машины, — стоят маленькие столбики. Сбив такой столбик, вы увидите, что рядом с ним материализовались деньги. Суммы небольшие (15-20\$ за каждый), но и то хлеб.

Ночная иллюминация



Подъезжайте к отелю, из окна которого вы в одной из миссий работали папараци. Оказаться там надо в промежутке между 23:00 и 24:00. В это время в окнах зданий обычно загораются огни. Но наш отель — особенный. Его светящиеся окна образуют весьма пикантное изображение.

Упаковка журналов BITE



На киностудии имеется сразу две пасхалки. Кроме прикола с луноходом (см. "КОДЕКС" в седьмом номере за этот год), там валяется целая коробка культового среди компьютерщиков журнала **BITE**. Безобразия, а где же "Игромания"?

Syberia 2

На столе в магазине одноногого полковника лежит сломанный аппарат для конфет, на



дне которого написан телефонный номер 825-122. Если набрать этот номер на сотовом телефоне Кейт, нам ответят из конторы по выпуску этих аппаратов.

Max Payne 2: The Fall of Max Payne



Первую пасхалку можно найти на уровне **Part One, Chapter One (Elevator Doors)**. На первом этаже в одной из комнат стоит маленький подъемный кран. Его можно использовать. Потом по поднявшейся доске забираться на ящики и забирать лежащие там бонусы — аптечку, патроны к пистолету и гранату.



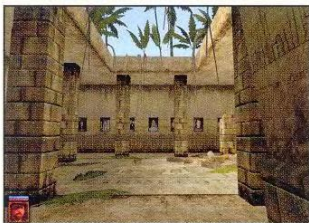
Вторая пасхалка находится на уровне **Part One, Chapter Seven (One Million Dollar Question)**. После того, как вы спустились по лифту, предназначенному для мойщиков окон (там еще какой-то человек вылетает из окна), проходите по карнизу не в окно, а налево, пе-



репрыгивайте металлические опоры, заходите за угол дома и залезайте в окно. Там вы обнаружите памятник некоему Miika Forsell, — по всей видимости, одному из разработчиков.

Следующее пасхальное яйцо обнаружится в квартире, в которую можно проникнуть возле лифта для мойщиков окон. Там стоит домашний кинотеатр. Включив его, можно посмотреть небольшой мультфильм, напоминающий GTA3.

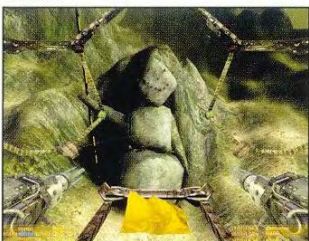
"Пираты Карибского моря"



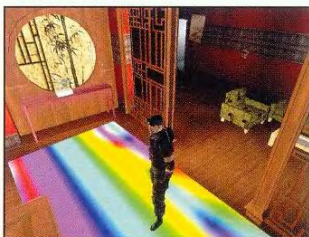
Типичная пасхалка, вставляемая едва ли не каждым разработчиком, — "зал славы", увешанный портретами разработчиков. Проникнуть в это помещение можно пройдя через стену в лабиринте.

Aquanox 2: Revelation

В миссии **Freeman** в центре локации (где-то между синим зданием в начале миссии и здоровой станцией) есть некое изваяние (каменная баба?), отдаленно напоминающее человека. Выглядит эта штука крайне забавно.



Splinter Cell



Найти эту пасхалку можно в миссии, в которой надо прослушать разговор в китайском посольстве. В самом конце уровня дождитесь, когда двое редисок закончат трепаться по телефону, и включайте код Ghost. После этого вы сможете проникнуть в комнату, где и велась беседа. Что там находится, вы можете увидеть на скриншоте.

"Стандартные коды", "Шестнадцатеричные коды", "Игровые ресурсы", "Классика", Easter Eggs (Civilization 3, Solitaire) — Александр Ональский.

Easter Eggs (GTA3, GTA: Vice City) — Евгений Колпаков.

Easter Eggs (Syberia 2) — Евгений Шульц (ewgenii_schultz@rambler.ru).

Easter Eggs (Max Payne 2) — Алексей Немкин (settler7557@mail.ru).

Easter Eggs ("Пираты Карибского моря") — Александр Андреев (fenix@nordnet.ru).

Easter Eggs (Aquanox 2) — Евгений "Annubiss" Matveev (masterof5@mail.ru).

Easter Eggs (Splinter Cell) — Сергей Федюченко (sergied@tut.by).

Общее руководство геймхакерской деятельностью — Игорь Варнавский. ■

Читательские пасхалки

Дорогие читатели! С момента первой публикации "Читательских пасхалок" на нас обрушился прямо-таки град писем с самыми различными easter eggs. Причем, в основном, приходило очень интересное, ранее не опубликованные на страницах "Мании" секреты.

Если вам известен какой-либо секрет — пасхалка, хинт, приколы — из какой-либо популярной игры, не держите это знание в себе. Оформляйте в виде текста в формате txt или rtf, снимайте скриншот, на котором ясно видно, в чем заключается секрет (если на скриншоте это продемонстрировать нельзя, то, так уж и быть, не снимайте), архивируйте скриншот и текстовый файл архиватором RAR и шлите нам по адресу kodex@igromania.ru.

Если пасхалка (или другой секрет) нам понравится, мы обязательно опубликуем его на страницах "КОДЕКСА", и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала. Если вы пришлете свою фотографию (достаточно большую и хорошего качества; желательно в формате jpg), мы непременно опубликуем и ее. Только, пожалуйста, пишите свои настоящие имена. И еще одно: не присылайте одно и то же письмо несколько раз. Не надо отправлять по 6-8 (а иногда даже 10-12) дубликатов одного и того же письма — этим вы только снижаете свои шансы попасть на эти страницы.



ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР



РОЛЕВЫЕ ИГРЫ

Dungeons & Dragons



3 Тим летом компания **Wizards of the Coast** продолжила игровую линейку **Forgotten Realms** очередным

путеводителем — **Serpent Kingdoms**. Разумные рептилии — отдельная группа рас и отдельный источник опасности для мирных жителей Фаэруна. Разнообразные чешуйчатые — люди-ящеры, наги, юан-ти — спят и видят, как бы поработить презренных тепловых. В «Змеиных королевствах» вы найдете не только детальное описание этих рас, но и новые навыки, чудовищ и достопримечательности. Особенности книги включают в себя 27 новых чудовищ, 27 новых навыков и несколько десятков «змеиных» локаций. За 190-страничную энциклопедию в твердой обложке и с цветными иллюстрациями просят три десятка условных единиц североамериканских Соединенных Штатов.

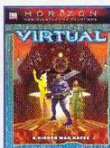


Ну а тем, для кого «Подземелья и драконы» не ограничиваются миром «Забытых королевств», наверняка пригодится другая новая книга из линейки **D&D** — **Planar**

Handbook. Как и следует из названия, в ней рассматриваются разнообразные аспекты космологии вселенных самой популярной в мире ролевой игры. Путешествия по разнообразным планам существования, объединяющим чуть ли не все сеттинги «Подземелий и драконов», — испытание не для средних умов. Из Города дверей Сигила можно попасть практически в любую точку мультивселенной, а о том, как это сделать и что за этим может последовать, рассказывается в новой энциклопедии. Новые планарные расы, навыки, заклинания, обычные и магические предметы собраны на 192 страницах «Руководства по планам». Кроме этого, здесь игроки и мастера найдут общую концепцию множественной вселенной и описания большинства планов и местных локаций. Полностью цветная книга в твердой обложке обойдется в те же 30 долларов США.

d20 System

Компания **Fantasy Flight Games** продолжила линейку **Horizon** несколькими новыми продуктами. Напомню, что под этой



маркой **FFG** выпускает небольшие и полностью **d20**-совместимые ролевые игры, не рассчитанные на какие-либо дополнения или продолжения. Персонажи игры **Virtual** — разумные компьютерные программы: поисковые машины, армейские системы искусственного интеллекта, антивирусы. Они боготворят пользователей и ведут на сетевых просторах незаметную человеческому глазу войну, которая может вылиться во вполне реальный ядерный Армагеддон. Игрокам, примерившим на себя цифровые одежды компьютерного кода, предстоит выжить самими и спасти оба мира от разрушения.

Другая ролевая игра, **Spellslinger**, вводит нас в мир, представляющий собой нечто среднее между Диким Западом и героическим фэнтези. Джентльмены удачи, атакующие дилликансы верхом на драконах, гномы, разрабатывающие золотые прииски с помощью динамита, и эльфы, без промаха пальцы из пистолетов. Плюс — новая система магии, основанная на навыках. Наконец, любителям боевой фантастики наверняка приглянется игра **Mechamorphosis**. Ее главные герои — боевые роботы-трансформеры. Здесь тоже есть свои террористы и бойцы за справедливость; более того, любой автомобиль или самолет может на ваших глазах превратиться в мощного робота. Все игры линейки выпускаются в мягкой обложке, на 64 страницах, и стоят по 15 условных единиц.

КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ

Magic: the Gathering

Начнем с самого крупного и денежного турнира — **Pro Tour Seattle**, проходившего в формате **Team Limited**. Победа досталась команде **Von Dutch**, в составе таких матерых человек, как Jeroen Remie, Jelger Wiegiersma и Kamil Cornelissen. www.shop-fireball.com — вторая звездная команда, уступившая им в финале. В нее входили Jin Okamoto, Tsuyoshi Ikeda и Itaru Ishida.

3 абер **Национальных Чемпионатов** уже подходит к концу. Франция, Испания, Австралия и многие другие уже определились со своими сборными, которые представят их на сентябрьском **Чемпионате Мира**. У французского это группа ветеранов в составе Olivier Ruel (*Goblin Bidding*), Gabriel Nassif (*Mono Red Land Destruction*) и Alexandre Peset (*Goblin Bidding*).



Финал Клубной Лиги (Москва, клуб «Портал») официально поддерживался журналом «Мир фантастики».

На фоне этих турниров почти незамеченными прошли два **Grand Prix**. В **Kuala Lumpur** формат был **Standard Constructed**. В финале Masahiko Morita сразил Kwan Ching Yuen в мистор-матче **Affinity**. Скромный Tsuyoshi Fujita со своим **WG-slide** не дошел до финала, застряв на 4-ом месте. В те же дни в **Orlando** в формате **Mirrodin Block Constructed**, Osep Lebedowicz (*Vial Affinity*) победил Michael Kuhman (*Big Red*).

А в Москве 25 июля в клубе «Портал» прошел финал отечественной Клубной Лиги. Это завершающее мероприятие серии турниров, стартовавшей в апреле под эгидой Федерации интеллектуальных настольных игр. В Лиге участвовали три московских клуба: «Портал», «Одиссея», «Ойкумена», а также подпольская «Орбита» и нижегородская «Цитадель». Игроки, участвовавшие в турнирах, проводимых этими клубами, наряду с повышением своего DCI-рейтинга зарабатывали еще и дополнительные очки. Финал Клубной Лиги — это встреча сборных команд клубов. Команды из трех человек формировались по итогам всех месяцев. Формат мероприятия — **Team Sealed Trios**. После трех туров в финал вышли команды «Портала» и «Цитадели». Первое место заняла команда «Портала» в составе Сергея Ворфоло-



Команда «Портала» — победительница Лиги в этом году.

мева, Андрея Осипова и Василия Цапко. Они получили памятные медали Чемпионов Клубной Лиги и честно поделили денежный приз в размере 600 у.е. А игроки и посетители клуба "Портал" теперь могут полюбозаваться на переходящий Кубок Клубной Лиги и прочитать имена победителей на памятном дипломе.

Команда Нижнего Новгорода (Алексей Смородин, Глеб Чувев и Дмитрий Горбатов) единодушно считает, что второе место в турнире такого уровня — это большое достижение для них. Это стимул для дальнейших тренировок и стремления к новым успехам и, конечно, победам.

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ

Серия "Лучшие игры мира", выпускаемая в России издательством "Хобби-игры", продолжает пополняться новыми локализациями самых успешных настольных проектов последних лет.

Подробный обзор одной из новинок — экономической стратегии "Цивилизация" — ищите дальше по тексту рубрики, а здесь мы скажем пару слов о настольной игре



"Эво: Век динозавров". Эта игра, признанная в 2002 году лучшей стратегией Франции и США, позволит каждому проверить на практике эволюционные

теории. Игроки берут по свой контроль один из видов динозавров, находящийся под воздействием постоянно меняющегося климата. Популяции приспосабливаются к условиям окружающей среды, приобретая новые гены, мигрируя и сражаясь с конкурентными видами. Исход игры, правда, предопределен: на планету свалится громадный метеорит, который и положит конец веку динозавров. Впрочем, тот, кто придет к финальной катастрофе с наиболее развитым видом, станет победителем этой симпатичной игры. Помимо "Эво" и "Цивилизации", в серии вышли настолки "Колонизаторы", "Сумерки Империи" и "Средневековье".

КОНВЕНТЫ

В Финляндии, как и во всякой другой стране, тоже есть любители некомпьютерных игр. 23-25 июля они собрались на свой крупнейший конвент —



Ropecon. Программа фестиваля была весьма и весьма насыщенной: семинары и мастер-классы, живые ролевые игры, конкурсы костюмов и покраски миниатюр, состязания по всевозможным коллекционным карточным и настольным играм, в том числе национальные чемпионаты по **Carcassonne** и **Settlers of Catan**, и, разумеется, многие часы живого общения. Основным языком общения был финский, однако целый ряд игр и турниров проводился и на английском. Среди почетных гостей были замечены художник-комиксист и автор целого ряда игр John Kovalic, а также создатель ролевой игры по "Амберу" Erick Wujcik. Все это в сочетании с невысоким оргзвонсом (20 евро) и близостью Финляндии делает **Ropecon** довольно привлекательным и для российских игроков.

Тем временем началась регистрация участников на крупнейший российский конвент фантастики, толкинистики и ролевых игр — "Зиланткон-2004". Как и в прошлые годы, он пройдет в Казани с 5 по 8 ноября этого года. На "Зилантконе" ожидаются тематические мастер-классы и семинары, вручение премий "Малый Зилант" и "Большой Зилант", реконструкторские турниры и балы. Подать заявку и получить подробную информацию о конвенте можно на официальной интернет-странице "Зиланткона" — zilantkonvent.ru

Ты в курсе, что в войне побеждает "умная голова", а не самая большая "пушка" и увесистые кулаки?
- Если нет - листай дальше...
- Если да...

"БРОНЕПЕХОТА" ждёт тебя!

БРОНЕПЕХОТА

МОДЕЛЬНАЯ ИГРОВАЯ СРЕДА

с коллекционными моделями и миниатюрами

"Бронепехота" - это тревожное будущее: боевые лазеры и плазменные пушки, отряды киберсолдат и причудливые боевые машины...

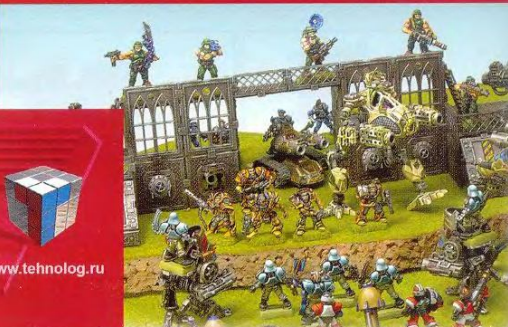


...неприступные форты и напичканные оборудованием планетарные базы...



"Бронепехота" учит побеждать и с честью переносить поражения. Здесь свои солдаты беззастенчиво предаются, а враг упорен и безжалостен. Ты будешь командовать отважными воинами и сокрушительной техникой, которая...
...оживёт в твоих руках!

"БРОНЕПЕХОТА"!
Врывайся!



www.tehnolog.ru

e-mail рубрики: vnescorp@igromania.ru

ROBOGEAR BATTLE

Жанр: военно-тактическая игра ■ Издатель: Технолог ■ Сайт: www.tehnolog.ru ■ Количество игроков: от 2 ■ Длительность партии: от 30 минут ■ Язык игры: русский

Геленджикская компания "Технолог" давно и прочно заняла на игровом рынке нишу ведущего производителя варгеймов с пластиковыми миниатюрами и регулярно радует российскую игробообщественность новыми своими продуктами. Симпатичные и оригинальные фигурки, несложные правила, минимальные возрастные ограничения, невысокая стоимость — все это выгодно отличает игры "Технолога", получившие признание не только у нас, но и за рубежом. Последняя новинка от геленджикских варгеймеров — игра **Robogear Battle**, сочетающая все вышеперечисленные качества.

Человек знающий сразу вспомнит, что линейка фигурок **Robogear** выпускается "Технологом" уже не первый год. Действительно, сборные модели боевых машин из удобного для покраски пластика, с подвижными деталями уже заняли заслуженное место на полках не только магазинов игрушек, но и многочисленных любителей. Одной из фирменных особенностей моделей стала реальная стрельба — пластиковыми снарядами из пружинных "стволов". Впрочем, до недавнего времени официальных правил для **Robogear'a** не было — играй как умеешь. А теперь — появились, вместе с новым игровым набором, в который вошли не только модели техники, но и фигурки солдатиков.

Правила, само собой разумеется, не станут каким-то прорывом или открытием ни для любителей игр от "Технолога", ни для заядлых варгеймеров. На мой взгляд, они больше всего напоминают правила "коллекционных игр с миниатюрами" вроде **Mage Knight** или **Lord of the Rings TMC**, так популярных в последние годы на Западе. Игроки по очереди действуют своими фигурками, когда все фигурки отошли, начинается следующий

цикл — и так до победы, которая обычно наступает, когда из враждующих остается только один. Впрочем, никто не мешает создавать всевозможные сценарии — это уже зависит от фантазии игроков. На выполнение действий выделяется некоторое количество очков — так называемый ресурс. Все характеристики боевых единиц (юнитов) отмечаются на специальных техлистах, которые выкладываются вдоль "своего" края игрового поля.

При этом в **Robogear Battle** есть целый ряд мелочей, которые, возможно, делают игру чуть более сложной, но вместе с тем здорово ее разнообразят. Например, все боевые машины делятся на три типа — шагающие, гусеничные и летающие, — и



вила передвижения для этих типов разные. Стрельба в зависимости от оснащения модели может вестись в двух режимах: реально (теми самыми снарядами) и виртуальном (при котором вероятность попадания определяется броском кубика). Ближний бой между машинами называется тараном, и в результате него повреждения получают оба юнита (а летающие при этом еще и автоматически уничтожаются). Кроме того, машины могут насмерть затоптать попавших под гусеницы или конечности солдат. При этом без пилотов машины ничего делать не могут: ес-



ли в результате какой-то атаки пилота убьют, игроку рекомендуется посадить в кабину кого-то из других солдат.

Отдельно стоит отметить гибкую систему характеристик, впервые в России появившуюся именно в **Robogear'e**. Подсчет повреждений, полученных юнитом, ведется на техлисте с помощью ползунка (для солдат — на подставке фигурки). От текущего количества жизни зависит количество ресурса, доступного юниту для совершения действий, также этот показатель применяется для определения исхода ближних боев и таранов.

Стартовый набор — два комплекта по четыре машины и четыре солдата, техлисты, правила, художественная "легенда" и кубики — рассчитан на двоих игроков. Кроме этого в коробку входит несколько деталей конструктора **Hexagon**, прекрасно подходящего для моделирования препятствий и сооружений. В игре вы можете использовать и ранее выпущенные модели из линейки **Robogear** — техлисты для них лежат в свободном доступе на интернет-странице "Технолога".

Петр Тюленев

Геймплей	***** (7)
Игровой мир	***** (6)
Художественный дизайн	***** (8)
Качество изготовления	***** (9)
Оригинальность	***** (8)
РЕЙТИНГ "МАНИИ":	*****+8

Правила "Robogear" вы можете прочитать на компакт "Игромании"



e-mail пубрики: vnecamp@igromania.ru

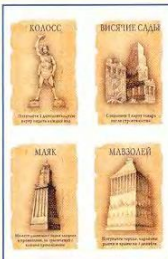


ЦИВИЛИЗАЦИЯ

Наим: настольная стратегическая игра ■ Издатель: Хобби-игры, Eurogames ■ Сайт: www.hobbygames.ru ■ Количество игроков: 3-5
■ Длительность партии: от 2 часов ■ Язык игры: русский



■ Проектирование монстра в 3D Max.



В далеком 1981 году разработчик настольных игр Френсис Трешам выпустил новую глобальную стратегию **Civilization**; подобных игр на рынке настолок тогда еще не было. Игроки не просто перемещали по карте боевые "юниты", они решали куда более сложные задачи. Во-первых, "юниты" брались не из воздуха — за них нужно было заплатить деньги, а производились они в городах. Во-вторых, городов на карте изначально также не было, их предстояло построить, а на это нужны ресурсы. Ресурсы берутся не с потолка, а с особых мест добычи (типа шахт или рынков). А еще в

игре были дипломатия, наука, случайные события, плавание по морям...

Думаю, все узнали в этом описании первую часть **Sid Meier's Civilization**. Действительно, создавая великую компьютерную игру, Мейер вдохновлялся идеями игры настольной. Конечно, Сид сотоварищи пошли намного дальше, придумав цивилизации, чудеса света, эпохи прогресса — им было проще, они реализовывали свой замысел на компьютере. А вот на столе одна партия в "Цивилизацию" Френсиса Трешама могла легко затянуться на 10 часов, а то и на пару дней. Время и чрезмерная сложность были главными недостатками игры.

В конце 90-х годов минувшего века известный французский геймдизайнер Серж Лаже взялся вернуть былую популярность старой "Цивилизации" — и изменил механику, упростив наиболее нудные моменты и добавив новые элементы геймплея. На выходе у него получилась другая игра — не менее глубокая стратегически и гораздо более быстрая. Она вышла на Западе под новым "брендом" — **Mare Nostrum**. А в России издана в этот году под более знакомым названием — "Цивилизация".

Итак, об игре. Огромная карта Средиземноморья в эпоху Древнего мира, поделенная на провинции. Пять цивилизаций со своими лидерами (обеспечивающими уникальность каждой нации): Греция, Рим, Египет, Карфаген, Вавилон. Три типа боевых "юнитов", включая плавающие по морям триремы. За начальный капитал можно приобрести несколько караванов и пару городов — с них начинается развитие каждой империи, строительство рынков, храмов и чудес света, найм знаменитых героев древности на службу (среди них, к примеру, Ахемид, Одиссей и Навуходоносор).

Интересно, что победы практически невозможно достичь военным путем — на это не хватит ни армии (игрок не может выставить на поле более 8 легионов), ни ресурсов (которых в игре, кстати, 12 типов, не считая золотых монет). Поэтому победу обеспечивает сплав дипломатии и экономики, контроль за морскими просторами и точные, решительные удары по отдельным провинциям соседей. Чаще выгд-



нее разграбить и оставить чужую провинцию, чем пытаться ассимилировать ее население.

Условия победы очень оригинальны. Не "убить их всех", а построить пирамиды или три других чуда света, или нанять трех великих героев. Как вы догадываетесь, сделать это очень не просто, так как требует огромного количества ресурсов.

Отдельно стоит отметить потрясающую графику игры (обложка, игровое поле, карточки), которую выполнила французская студия Nexus. Для российского издания пластмассовые фишки были специально разработаны компанией "Технолог" (античные войны, триремы, крепости). Русский перевод "Цивилизации" практически безупречен и с литературной, и с исторической точки зрения, а потому "Цивилизация" на настоящий момент — лучшая российская настольная игра на историческую тематику. Рекомендую ее всем, кто обожает масштабные настольные стратегии.

Николай Пегасов

"ЧИТЕРЫ" В MAGIC THE GATHERING

Вас когда-нибудь обманывали? А за игровым столом или в партии в Magic Online? Да не может быть, чтобы не обманывали! Вы просто не замечали. А обман — он кругом: каждый второй стремится обмануть вас нечестным способом! Но среди подобных способов есть легальные и нелегальные в турнирной практике. За одни вам пожмут руку и внесут в анналы славы, за другие — дисквалифицируют на продолжительный срок. В преддверии Чемпионата мира и учитывая продолжительное отсутствие сенсаций подобного рода, стоит напомнить вам азы турнирного "читинга"! Такая информация проходит под грифом "Это должен знать каждый!"

Итак, ваш противник собирается получить преимущество над вами неким нечестным способом. Вопрос в том, что это за способ и как ему помешать. По классификации DCI наиболее частые нарушения бывают

следующими: проблемы с колодой, proceduralные ошибки, вытягивание карт, меченые карты, медленная игра, неспортивное поведение и подкуп. Все вышеперечисленные нарушения караются строго в соответствии с DCI Penalty Guidelines. При этом любое из них (кроме последнего, естественно) может быть и неумышленным, порой даже ведущим к ухудшению игровой позиции нарушителя. Но неумышленные случаи в данном контексте мало интересны.

Кроме разбора элементарных и наиболее популярных способов обмана, полезно будет вспомнить и о классических случаях, уже давно вошедших в историю. А также стоит напомнить и игрокам Magic Online, что не все хорошо и у них, несмотря на автоматизацию процесса. Добро пожаловать на диск журнала — там находится текст статьи!

Антон Курин

Геймплей	***** (8)
Игровой мир	***** (7)
Художественный дизайн	***** (10)
Качество изготовления	***** (7)
Оригинальность	***** (8)
РЕЙТИНГ "МАНИИ":	*****8

Правила "Цивилизации" вы можете прочитать на компакте "Игромания"



ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

Прошедшее лето нисколько не убавило читательской активности. Как и обычно, на то, чтобы получить и прочитать все письма, уходит почти целый день. А остаток для — на то, чтобы кому-то из читателей ответить сразу (по электронной почте), а кому-то — прямо в журнале. Письма (и, соответственно, ответы на них) на сей раз все больше рассудительно-философские. Хотя есть и пара "поэтичнейших" — читатели продолжают отчаянно интересоваться двумя темами: "как стать разработчиком" и "как попасть на КРИ/ЕЗ". Отвечая на эти вопросы в последний раз — потому как эти животрепещущие темы так или иначе уже рассматривались в предыдущих выпусках "Почты".

Кроме того, пришло несколько весьма эмоциональных писем на недавно поднятую тему пиратства. Но поскольку эти письма просто физически не влезли в рубрику, мы решили поместить их на компакт. Ибо тема интересная, и заманить ее не хотелось. Вы сможете найти их на CD/DVD в разделе "Почта"/"ИнфоБлок" — там же, где мы ставим рассказы.

Ну а пока — перейдем к вопросам более мирным, но не менее волнующим.

ПИСЬМО НОМЕРА

ЧТО НАША ЖИЗНЬ?

Каждый месяц выходят десятки компьютерных игр, каждый год их выходит сотни. Из всего этого многообразия играть можно всего игр в 10, а по — настоящему состоящих хитов 1-2. И все же в командах, составляющих игры, без сомнения, есть талантливые разработчики — так почему бы всем компаниям не объединиться и начать создавать только хиты. Позже можно было бы создать всего одну игру, но такую, в которую можно играть на протяжении всей жизни, и она бы не надоедала. Все жанры объединились в один... А со временем выпускать ее новые версии с учетом пожелания игроков. Не стало бы разделения на PC и консоли. А при покупке этой игры она бы поставлялась сразу с девайсом для нее, например, как карманный тетрис. Не приходилось бы тратить деньги на новое железо для игр. Привыкать к новому управлению. А для ее прохождения — понадобится вся жизнь.

С уважением, Эдик М. а.к.а. TomSon
(l.love_edik@rambler.ru)

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

Дело в том, Эдик, что такая игра уже существует. Один хорошо известный вам Разработчик создал ее какое-то время назад. Правда, новых версий он пока вроде бы не выпускал, но и та версия, что есть, до сих пор выглядит неплохо. Кого-то она, конечно, не вполне устраивает, но поскольку другой такой игры нет, особо выбирать не приходится. Зато несомненным ее преимуществом является то, что она, как вы выразились, поставляется сразу с девайсом. И деньги на новое железо тратить уже не приходится. Равно как и привыкать к новому управлению. Хотя то управление, которое есть, можно осваивать бесконечно — если хочешь продвигаться дальше в этой игре. Ну, а для ее прохождения, как вы и сказали, нужна вся жизнь. Это совершенно точно.

ПИСЬМО №1

ИГРЫ ПО ФИЛЬМАМ И ФИЛЬМЫ ПО ИГРАМ

Здравствуйте, Олег! Как вы думаете, почему большинство игр по фильмам, да и фильмов по играм такие... мягко говоря — плохие? Нет, есть, конечно, и исключения с каждой стороны — "Обитель зла" (фильм и игра) очень хороши, например. Да потому что не мыслимо по какому-нибудь "Макс Пейну" сделать классный кассовый фильм, т.к. в фильме будет одно и то же — стрельба. А по какому-нибудь "Бумеру" или "Бригаде" сделать хорошую игру, — в игре будут одни ролики, а сюжета никакого. А если он и будет, то точно не по фильму, и вообще левый. В общем, а вы что по этому поводу думаете?

С уважением, Internet SKY
aka SKYinET (skynetin@rambler.ru)

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

Думаю, что вполне возможно сделать как хорошую игру по фильму (хотя и не по всякому), так и хороший фильм по игре (тоже — не по всякой). В целом, это зависит от профессионализма авторов. Если говорить о выбранных вами примерах, могу предположить, что по Max Payne может получиться вполне себе недурственный фильм, потому что сюжет в игре — обалденный. Даже придумывать ничего особенно не придется. Правда, не знаю, как он ляжет на фильм... но думаю, что при определенной доработке более чем реально снять отличный сюжетный боевик с драматическим окрасом.

А по "Бригаде" и "Бумеру" могли бы выйти неплохие игры — скорее всего, в жанре экшен. Но сюжет, конечно, пришлось бы рвануть под игровую специфику, и в конечном итоге он, действительно, мог бы получиться не совсем такой, как в фильме. Но если при этом он останется интересным — то ничего страшного не вижу.

ПИСЬМО №2

"ИГРОМАНИЯ" В КВН

У меня к вам предложение. У "Игромании" недавно появилась футбольная команда. А почему бы не организовать еще одну — команду КВН? Судя по статям,

многие из ваших авторов владеют искрометным юмором, и вы очень недурственно смотрелись бы в "Премьер-лиге". Что вы думаете по этому поводу?

С уважением, Роман Маркелов,
(sherlock_holmes@mail.ru)

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

А что — действительно. Соберем команду, начнем выступать. Думаю, телезрители по всей стране будут в восторге от того, что наконец-то смогут услышать веселые геймерские шутки. Слова типа "рулез", "девайс" и "фича", а так же прочие таинственные сочетания букв расмешат публику до слез и принесут нашей команде заслуженную победу!

...На самом деле, мы бы, конечно, — с удовольствием. Но любые выступления, в том числе и КВН, требуют серьезной подготовки. На которую нужно время. Прямо скажем, изрядная куча времени нужна! А вот как раз его-то у нас и нет. Точнее, есть — но уж лучше мы его пустим на дальнейшее усовершенствование журнала. По-моему, пользы читателям от этого будет больше.

ПИСЬМО №3

ПАРАНОЯ И НЕЙРОННЫХ ИНТЕРФЕЙСОВ

Хау, белые люди.

Прочла тут вашу статью о нейронных интерфейсах будущего и пришла в ужас. Если верить тому, что вы написали, то вскоре к нам залезут в святая святых — в мозг. Вы хоть представляете, ЧТО тогда может случиться? Полный контроль над сознанием, полный контроль над сотнями тысяч нейронов по всему миру. Причем это вам будут не какие-нибудь секретные военные эксперименты, ЭТО будет продаваться открыто. Я уже вижу красочную рекламу в ведущих игровых журналах: "Сотвори свою Матрицу!", "Стань Избранным!" — а на картинке геймер с ЭТИМ на голове (или в голове) засыл в позу Нео после разборки в холле из первой "Матрицы", облаченный в черный плащ и стильные темные очки. У производителя (хотя, возможно, и не у них) под постоянным контролем будут здоровые молодые мужчины (чего греха таить — их среди геймеров всегда будет больше). Хорошо, если их всех разом pošлют дарить цветы любимым девушкам, но почему-то я в этом сильно сомневаюсь. Поймите, у меня нет паранойи (во всяком случае я на это надеюсь). Вернее, не на долго в наше время. Сколько компьютеров на сегодняшний день в мире управляет Windows?

Ответ прост — МНОГО. А сколько раз (в среднем) за час "вылетает" этот самый Windows? То-то же. И вот вы, абсолютно ничего не подозревая, режетесь в горячо любимый Unreal Tournament 2030, напряженно посылая одну и ту же мысль своему алтарь-эго (стреляй-стреляй-стреляй!) — и тут хрясь, и все вылетает. Нет, может, конечно, и пронесет, а может и нет — хотя лучше про это не думать.

Jokerwolf, (jokerwolf@mail.ru)



ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

Как говорили древние геймеры, если у вас нет паранойи — это не значит, что за вами никто не следит. Так что, в общем, да — наше игровое будущее может выглядеть примерно так. Все, о чем вы пишете, вполне возможно. Хотя насчет полного контроля над сознанием не уверен — вероятно, производители подобных устройств (условно называемых “мозговыми интерфейсами”) будут встраивать в них защитные блоки, призванные не допустить несанкционированное управление сознанием геймера. Хотя столь же вероятно, что появятся и хакеры, способные эти блоки обходить... В общем, будущее, как всегда, туманно и полно неожиданностей — но согласитесь, именно это и делает нашу жизнь такой интересной. Главное — по поводу этой туманности будущего не особо париться. Тем более, что оно еще не наступило.

ПИСЬМО №4

СТАТЬ РАЗРАБОТЧИКОМ

Я хочу стать разработчиком компьютерных игр. И мне кажется, что я хочу этого больше всех. Каждый раз, когда я вижу в вашем журнале очередные съезды на КРИ или Е3, я начинаю так завидовать всем этим девелоперам, таким как: Гейб Ньювел, Д. Кармак, Т. Холл, а так же многочисленным нашим игроделам.

Мне этого так хочется, что я аж начи-

наю обильно потеть в минусовую температуру. Вы только представьте себе, какая это романтика! Вы приезжаете на выставку, на вас все “уважительно” смотрят, за то, что вы создали отличный проект, у вас берут многочисленные интервью журналисты известных журналов, повсюду ходят красивые девушки, переодетые под персонажей известных игр, получаешь различные награды, и есть вероятность увидеть мир, поскольку выставки проходят не только в России. А какие получаются фотографии под конец этих празднеств! Вот это действительно моя мечта!

Уф, ну ладно, хватит эмоций, теперь substance вопросы:..

1. Куда мне пойти учиться после школы на разработчика? (кстати, меня больше интересует вакансии 3D-модделлера).
2. После зного количества лет, когда стану мастером своего дела, как мне основать свою студию, набрать людей и создавать игры, нужно ли специальное разрешение?

3. И сколько девелоперам платят? Насколько я знаю все известные разработчики получают немало.

4. Правда ли, что только родившаяся студия в первые полгода живет в нищете, кто им всем платит?

С уважением —LEX—,
(<brainsv@yandex.ru>).

ВНИМАНИЕ. МОБИ



Многие из вас знают (а остальные — догадываются), что наш издательский дом начал делать еще один журнал. Какой? называется, напомню, “Mobi. Мобильная связь”. В тот момент, когда вы будете читать эти строки, первый номер журнала уже будет лежать на лотках и в киосках — и ждать своих читателей. Возможно, те из вас, кому интересно, на что способны современные мобильные телефоны, как раз и станут первыми читателями “Mobi”. По крайней мере, мы были бы этому очень рады.

Однако нам хотелось бы вызвать интерес к журналу не только у тех, кто нас читает, но и у тех, кто по какому-то печальному недоразумению пока еще не знаком с “Игроманией” (и, значит, никогда этого не прочтет).

Чтобы привлечь этих потенциальных читателей, мы придумали вот что. Мы пригласили нашего друга, художника Сашу Ремизова, чтобы он нарисовал нам хорошую картинку про наш новый журнал. И он нарисовал. И вот теперь вы видите, что у него получилось. Эту же картинку мы поста-

вили на одну из наклеек, которые прилагаются к журналу.

Так вот — зачем мы, спрашивается, сделали из этого художественного полотна наклейку? Отвечаю: затем, чтобы народ ее наклеивал. Везде, где только можно. А можно много где — в наших городах и всяких много отличных троллейбусов и автобусов, живописных стен, зданий и построек, улиц, площадей и скверов. Нам кажется, что как можно больше людей должно узнать, что мы делаем новый журнал! Потому что, если они не узнают, — они его и не купят. И не смогут прочитать всю ту кучу всяких интересныхностей, которые мы для них в этом журнале приготовили. А если узнают — то смогут. И, надеемся, будут этому рады.

А как они могут узнать про “Mobi”? Ну, например, увидев эту наклейку в тех местах, мимо которых ходят каждый день. Откуда наклейка, спрашивается, возьмется в этих местах? Это просто. Если вы не против того, чтобы помочь нам сделать журнал известным, — возьмите и наклейте ее где-нибудь на видном месте. Чтобы ее заметили как можно больше людей. Чтобы и вам было приятно, и народ порадовался.

Мы будем очень признательны за помощь! Ведь, если “Mobi” станет известен как можно большему числу людей, — это даст нам возможность делать его лучше. Непрерывно совершенствуя, мы собираемся сделать его лучшим в мире журналом на тему мобильной связи. И у нас получится — особенно, если вы поможете!

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

Сначала отвечу по первой части письма. Действительно, если вас зовут Гейб Ньювел, Джон Кармак или, на худой конец, Американ МакГи — то да, ваша жизнь выглядит довольно радужно. Вы приходите на Е3, все смотрят вам в рот и просят автограф, и красивые девушки от одного вашего вида начинают терять голову и одежду. Но если вас зовут, скажем, Вася Пупкин, и при этом у вас за плечами нет десятилетнего стажа в игровой индустрии и оглушительно громких проектов — на вас никто не обратит особого внимания. Никто не подаст к подъезду белый лимузин и не побегит расстилать ковровую дорожку. И вы будете в числе прочих зрителей просить автограф у Кармака и глазеть на девушек. Мораль этой басни такова: чтобы реализовать ваши мечты в таком виде, как вы их описали, надо стать знаменитостью. А чтобы стать знаменитостью, надо много и упорно работать, иметь какой-никакой талант, терпение и неистощимую веру в собственные выдающиеся способности. Да и то не факт, что все получится. Результат зависит от бесчисленного множества непредсказуемых факторов.

Теперь отвечаю на вопросы. 1. Найдите в ваших архивах “Игромании” цикл статей про то, где в нашей и в других странах обучают на разработчика. Либо учитеесь сами, что тоже неплохой вариант; 2. Когда вы станете мастером своего дела, решить эти вопросы не составит для вас труда. Специального разрешения не нужно; 3. Платят по-разному, в зависимости от квалификации, фирмы, проекта и роли в проекте. Известные разработчики, как и известные-кто-угодно, и в самом деле зарабатывают неплохо; 4. Смотря кто в этой студии работает. Если речь о начинающих игроделках, то, скорее всего, — да. Первые полгода, или год, или два — особо шиковать не приходится. А платит (точнее, позволяет поддерживать существование) издатель игры, которую делает команда.

ПИСЬМО №5

БИЛЕТ НА БИЛЕТ

Можно ли попасть на КРИ 2005 обычному человеку (“гражданскому”), а не какому-нибудь разработчику? Я живу в далеком городе и очень хочу съездить. Сколько будет это стоить?

С уважением, Илья
(<puma-rap@yandex.ru>)

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

В 2004 году на КРИ был доступ и просто посетителям, которые могли купить билет. Насчет следующего года — сказать определенно не могу, но могу посоветовать связаться с организаторами этого мероприятия — порталом Dtf.ru. Они, вероятно, смогут дать ответ на вопрос, будут ли продаваться билеты на КРИ-2005 и сколько они будут стоить. К этому приплюсовать стоимость билета на поезд или самолет до Москвы и оплату за трехдневное проживание в гостинице. Получившаяся сумма и будет ответом на ваш вопрос.



ФУТБОЛЬНАЯ КОМАНДА "ИГРОМАНИЯ": ПОЛЕВОЙ РЕПОРТАЖ



Автор: Николай Фролов, тренер ФК "Игромания"

Да уж, лето выдалось жарким на спортивные события! Прошел чемпионат Европы по футболу, где сенсационно выиграла сборная Греции, обыграв в финале хозяев чемпионата — сборную Португалии! Ну, а мы с вами ожидаем старт Любительской футбольной Лиги города Москвы, где предстоит дебютировать футбольной команде журнала "Игромания". Ждем с нетерпением — очень уж хочется посмотреть, что у нас получится. Настраиваемся очень серьезно, и цели тоже ставим самые высокие — а по другому никак. Неужто мы просто так тренировались все лето, забывая на законный отдых в выходные? На горячий песок, подруг и друзей, зовущих на пляж, дачи и деревни, моря и океаны?... А вместо всего этого бегали с мячиком под палящим солнцем или проливным дождем.

Теперь о последних новостях. За прошедший период был сыгран один товарищеский матч с командой "Крылатское". Матч проходил на поле соперника. Первый тайм мы выиграли 1:0, но во втором тайме наш вратарь Кирилл получил травму, и нам пришлось поставить на ворота полузащитника Армейца. Через некоторое время счет стал угрожающим — 1:1. Соперник забодрился и понесся вперед с полной энергией! Голевые моменты у наших ворот стали возникать один за другим — но как это всегда бывает, если не забываешь ты — забиваю тебе. После моей борьбы с голкипером и защитником удалось выложить мяч под удар Давида, который и установил окончательный результат — 2:1! Последние минуты второго тайма прошли в яростных атаках соперника, но мы устояли. С победой все!

Теперь мне предстоит сделать трудный выбор. Ведь надо определить 16 лучших игроков, которые будут играть в ФК "Игромания". А это ой как не просто... Именно по этой причине было принято волевым решением создать второй состав для тех ребят, которые не пройдут в основной состав. Тренировки команды будут проходить посреди недели под руководством небезызвестного Stitch'a. И те ребята, которые хорошо проявят себя на этих тренировках, будут приглашены в основу.

А теперь, как и было обещано в прошлом номере, — интервью с одним из лучших игроков ФК "Игромания" — Сергеем и с вице-капитаном команды Stitch'em!

Как вы узнали о ФК "Игромании"?

Сергей: С журналом я познакомился в 2001 году, когда собрал с помощью друзей свой первый компьютер и среди других игровых изданий сделал выбор в пользу "Игромании" (о чем ни разу не пожалел). С тех пор не пропустил ни одного номера, а в №007-2004 увидел призы встать под знамена ФК "Игромания" и тут же послал заявку.

Stitch: "Игромания" является моим любимым журналом на протяжении уже четырех лет. На официальном сайте увидел, что начинается отбор в команду ФК "Игромания".

Почему вы решили попробовать свои силы в команде?



С: Футболом увлекаюсь давно: и как болельщик, и как игрок. Всегда хотел не просто гонять мяч с друзьями, а играть в сплоченной команде, участвовать вместе в турнирах, побеждать с командой в них, наконец! К тому же, мой отец в молодости играл за молодежный состав "Динамо" (Киев), а в 1961 году он, в составе сборной Украины, стал чемпионом СССР среди юношей (тогда этот турнир назывался "Кубок Надежды"). Отец и сейчас выступает в турнирах ветеранов. К его сожалению, в детстве я не проявлял интереса к футболу, зато наверстаю теперь. А играть в команде, да еще любимого журнала — редкая возможность сочетать два сильных увлечения: футбол и компьютерные игры.

С: Выступать за свой любимый журнал — это большое удовольствие, а выступать за "Игроманию" по футболу — это удовольствие в квадрате.

Как там тренировки команды?

С: Любое новое дело сначала не обходится без шероховатостей и сумбура. Тем более, что задачей первых тренировок был просмотр кандидатов — и не в сложившейся команде, а "с нуля", причем для всех. Со временем появились и система, и определенность в плане тренировок (отработка схем, тактики и т.д.). Но вот что мне понравилось сразу — огромное желание всех (и игроков, и болельщиков) создать команду.

С: Все тренировки проходят у нас в дружественной атмосфере. Они помогают нам лучше сыграть, да и просто поближе познакомиться. Для меня же тренировки имеют двойное значение. После травмы (двойной перелом лодыжки) входить в игру очень тяжело, но я всячески надеюсь, что к первым играм наберу 100% форму.

Как вам партнеры по команде?

С: Очень рад играть с людьми, объединенными одной целью. Практически у каждого я вижу стремление улучшить футбольные кондиции, причем не только в индивидуальном плане, но и в применении к команде в целом. За малым исключением, все с вниманием относится к советам и подсказкам других, не стесняется обсудить и попробовать отработать какой-нибудь технический элемент или комбинация. В игре не раз с радостью отмечал, что партнеры "не жадничают" мячом, в том числе и по отношению к совсем молодым ребятам, подстраховывают друг друга.

С: Состав у нас — это сплав опыта и молодости. В команде практически поровну как уже зрелых, сформировавшихся личностей, так и молодых, которые ведут борьбу за место в основном составе.

Из тех, с кем мне доводилось играть, я бы выделил бы Kennet, Pirat (наш тренер), Ненависть, Давид и Grif.

Как вам тренер? ;)

С: Наш тренер молодец уже потому, что сумел сгенерировать и "протолкнуть" идею о создании ФК "Игромания". В плане футбольного любому из нас не просто было бы выступать в роли именно тренера (ведь нужна спе-

циальная подготовка). К тому же он еще и полевого игрок — и это плюс, потому что вместе с нами он находится в гуще событий. А поскольку он с вниманием прислушивается к советам других игроков, то общими усилиями, во главе с нашим тренером мы сможем построить КОМАНДУ.

P.S. В вопросе эмоционального "встряхивания" молодых игроков с ним вообще мало что сравнится, разве только вице-капитан.

С: Он молодец. Собрать боеспособную команду, привить игрокам командный дух за считанные месяцы — это очень тяжело, практически невозможно, но вроде у него все получается.

Что вы думаете о перспективах команды?

С: Когда видных футбольных специалистов или игроков спрашивают о перспективах, они чаще всего говорят, что необходимо все задачи решать постепенно: подготовиться хорошо к ближайшей игре или турниру, выиграть, а затем думать о следующем шаге. Полностью с этим согласен. Настраиваться надо на ближайшую цель, выполнить ее, — идти к следующей. Аврал и штурмовщина могут помочь локально, единично. А вот целеустремленность и планомерная подготовка, помноженные на желание победить в каждом матче, дадут долговременный результат. Да, мы молодая команда, только-только начинающая формироваться, но делать из себя "бедных родственников" и "зеленых юнцов" тоже нельзя. Надо ставить перед собой максимальные задачи и выполнять их! Никто не застрахован от неудач и славов: это футбол, а не балет. Но команда, в которой есть КОЛЛЕКТИВ, а в коллективе — единая атмосфера и дух победителей, не опустит руки, не остановит ноги и не выплюстит мозги, а стиснет зубы и вновь окажется на вершине.

Мы только начинаем, но у нас есть коллектив, формируется атмосфера и дух победителей — а с ним придет и победы!

Первая задача-максимум: выйти в высшую лигу ПФЛ!

С: Команда молодая, и ожидать от нее постоянных побед не стоит, но мне кажется, что попасть в тройку сильнейших мы сможем.

Ваша личная цель?

С: Если о жизни — жить, вырастить детей (у меня два сына-близнеца). Если о футболе — играть и выигрывать с ФК "Игромания", ближайшая цель — "вышка" ПФЛ.

С: Если про футбол, то я считаю, что в футболе личных целей быть не должно. Футбол — это командная игра. И все мы преследуем одну цель — что бы поблизил футбольный клуб. Так что для меня личной целью будет, если мы выйдем в высшую лигу.

Ваша любимые компьютерные игры?

С: Silent Storm, "In-2: Штурмовик", NOLF, NFS: Porsche Unflashed, Star Wars: KotOR, "Ближний", Call of Duty, NFS: Underground. Сейчас играю в Thief: Deadly Shadows — увлекательно!

С: Вы вот так сразу и не назовешь любимую... Скорей всего, это серия Silent Hill, ну и, конечно, Max Payne.



Так что — с нетерпением ждем начала футбольного сезона! В следующем репортаже ждите представления игроков основного состава. И конечно же, ждем вас на матчах нашей команды! One-one!

Все вопросы и предложения — на football@igromania.ru.

ПИСЬМО №6

МОДЫ И ЗАКОН

Привет, Маня. У меня вот такой вопрос: есть компьютерные игры, которые распространяются под лицензией издателя и разработчика, и являющиеся их интеллектуальной собственностью. А есть моды, которые в этих играх изменяют лишь пару параметров, или могут даже создать новую игру на базе старой! Мой вопрос состоит в следующем: являются ли моды нарушением лицензии, по которой те самые игры распространяются, являются ли они нарушением интеллектуальной собственности разработчиков и издателей.

Если да, то получается, что все моды нелегальны, но почему тогда они свободно путешествуют по сети, и всегда оказываются на Игроманских CD/DVD? Если нет, то поощряют ли игроки некоторые компании выпускать эти моды, или же эти самые моды большинству компаний лишь в тягость?

С уважением, _o!X_ (kortikaya@ukr.net)

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

Нет, моды не являются нарушением лицензии, если только иное специально не оговорено в лицензионной документации. Если бы моды нарушали лицензию, сильно сомневалась, что их развелось бы столько же, сколько есть сейчас. Наоборот — если под игру выпускают моды — это продлевает ее жизнь. Поэтому разработчики всячески поощряют мод творение, выпуская специально для этого различные утилиты и в отдельных случаях даже открывая (со временем) исходный код игры. Так что — больше модов, хороших и разных!

МЫ В СЕТИ

ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

Следуя устоявшейся традиции, даем список ссылок на разномастные окологровые сайты, созданные нашими креативными читателями.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне на ящик. Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. www.gamesmixer.narod.ru

Сайт полностью посвящен Flash-играм. Он открылся недавно и на день открытия там уже было более 100 игр (и это не предел). Все любители флэшек — заходите, не пожалеете.

2. <http://www.pues.ru/pard/tt/>

Все о РВЕМ-игре "Трын-Трава". Руководство по игре с советами по стратегии. Данные обо всех соревнованиях и игроках. Рейтинги и другая статистика. Рассказы и юмор, наивные игры.

3. www.ben-city.narod.ru

На сайте вы найдете прохождения многих популярных игр, огромное количество литературы по веб-строительству и дизайну и многое другое. Кроме того, организуется форум, на котором будут обсуждаться особо любимые вами игры и, конечно, именно здесь вы можете найти себе множество родственных игроманских душ.

4. Mafia-30.narod.ru

Это сайт о секретах игры Mafia. К каждому

описанию секрета прилагается скриншот, и если вы знаете, секрет, которого там нет, то пошлите. Сам сайт сделан очень просто, без всяких дизайнерских оформлений и прочей, лишней всячины.

5. jedi-council.com.ru

Новый, постоянно развивающийся проект по всемирно известным "Звездным Войнам". Свежие новости и никому не известные факты, детальная информация о каждом Эпизоде, обзоры и прохождения игр, аналитика, а также множество файлов — от мелодий для мобильных телефонов до обоев и книг по мотивам Star Wars.

6. <http://www.little-nill.narod.ru/>

Это ресурс клана фанатов журнала "Игромания". В нем вы найдете конкурсы, интересные истории и т.д.. При желании можно вступить в клан. Сайт постоянно обновляется.

7. www.rbgguild.nm.ru

Пишу вам с просьбой опубликовать на ваших страницах адрес нашего нового сайта, посвященного игре Savage. Сайт подробно рассматривает все аспекты данной игры и будет особенно полезен новичкам. Там же формируется гильдия Российских игроков. В планах — усиленные тренировки и проведение турниров.



ОЛЕГ ПОЛЯНСКИЙ

То, что вы видите на картинке рядом, пришло в редакцию в конверте в виде фотографии. В графе "Кому" было указано "Олегу Полянскому". В графе от кого — "Дружинин Алан Владимирович". Выходит, гражданин Алан Владимирович увековечил меня краской (или мелом — на фото не разобрать) где-то на бетонной стене, сфотографировал это дело и прислал в редакцию. Ну что сказать — коллеги завидуют. Мы уже шутим, что Сашу Кузьменко чита-тели, вероятно, будут отливать в бронзе в виде статуи. Или, может быть, высекут барельеф в скале. Словом, о чем все это говорит? О том, что журнал — хороший. А вести рубрику "Почта" в хорошем журнале было приятно. "Было" — потому что в следующем номере вы познакомитесь с новым ведущим. Если, конечно, не случится ничего экстраординарного.

Засим прощаюсь. Я рад, что был с вами все это время.

Р.С. Гражданину Дружинину Алану Владимировичу — спасибо!

Почтовый раздел подготовил

Олег Полянский

Для писем: mail@igromania.ru

Все номера МФ

Информация
о свежих выпусках
Архив
журнальных статей
Содержание
номеров и дисков

Удобная навигация

Журнальный
рубрикатор
Тематический
рубрикатор
Каталог
фантастических
проявлений

"Фэнтези
и фантастика
во всех
проявлениях"

Интернет-бонусы

Расширенные
версии статей
Общие
на форуме
Опросы
и хит-парады

А также

Интернет-магазин
Как стать автором
Информация о подписке



Анекдотический микс

— Что такое пошаговая стратегия?

— Это Need for Speed III на 486-ом компьютере.

:))

Здравствуйте, уважаемая редакция "Компьютеры". Прошу выслать мне полный домашний адрес Билла Гейтса и написание его имени и фамилии на английском языке. Заранее благодарен. Зеваков Денис Викторович.

ОТ РЕДАКЦИИ: Уважаемый Денис! Если вы хотите отправить нашему приятелю Билли новогодний подарок, достаточно написать "Bill Gates, USA", и будьте уверены — дойдет, его в Америке каждая собака знает. А для тех, кто захочет отправить что-нибудь посущественнее, сообщаем точные координаты: N47. 38' 22.9" W122. 07' 39.3" — при радиусе поражения в 5 км попадание гарантируем.

:))

На Митинском рынке:

— Скажите, у вас что-нибудь из порнушки есть?

— Только Windows...

:))

— Как три программиста могут организовать бизнес?

— Один пишет вирусы, другой — антивирусы.

— А третий?

— Операционные системы, под которыми это все работает.

:))

"Дорогая!" — заявляет один программист своей жене. — За все, что ты для меня сделала, я решил увековечить твоё имя! Я

назвал твоим именем только что созданный мною вирус".

:))

Под утро она тихонько выскользнула из-под одеяла, на цыпочках подошла к столу, включила ПК и несколько раз уронила системный блок на пол. Затем она порезала на кусочки шнур от клавиатуры и мыши, собрала все CD в старую простыню, вынесла их на помойку и тщательно побил молотком. После чего вернулась в постель и уснула со счастливой улыбкой на губах, прижавшись к широкой спине мужа.

Жить ей оставалось не больше часа...

:))

"Ты уверен, что хочешь выключить компьютер?" — спросил компьютер.

Со словами "не хочу, но надо!" Штирлиц в пятидесятый раз за последние двадцать минут нажимал на кнопку "Нет".

:))

— Плодитесь и размножайтесь,

— сказал Бог.

— А я вас буду отстреливать,

— добавил КоМодератор.

:))

Попал фидошник в ад. Ему черт говорит:

— Тебе определено 1000 лет наказания, но так как я люблю анекдоты, то разрешаю тебе их рассказывать. Пока ты их рассказываешь, этот срок будет вычтен из твоего наказания.

Фидошник начинает травить анекдоты. Год... два... 100 лет...

900 лет прошло, он все рассказывает. Наконец, на 999 году замолкает.

— Все, анекдоты закончились? Ну, давай хоть год тебя помучаю.

— Да погоди ты, сейчас вторую часть оффтопик-листа достану!

Институт. Большая аудитория. Идет лекция. Вдруг открывается дверь, и заваливается пьяный студент-фидошник.

— Здравствуйте! Это тест! Меня видно?

:))

Попал программист на необитаемый остров. Вокруг нет абсолютно ничего, кроме нескольких банановых и кокосовых деревьев. Четыре месяца он питался фруктами и все смотрел в океанскую даль в надежде увидеть корабль. И вот в один прекрасный день из-за угла острова показалась лодка, которой управляла прекрасная женщина.

Программист:

— Откуда ты взялась?

Женщина:

— Я с другой стороны острова. Я тоже потерпела кораблекрушение.

Программист:

— А где ты разбила лодку?

Женщина:

— Я сделала ее собственными руками. Дно — из пальмы, весла — из резинового дерева, корма — из эвкалипта. Из разных камней я изготовила необходимые инструменты. Но хватит об этом. Где ты живешь?

Программист со стыдом приз-

нался, что вот уже четвертый месяц как ночует на песке.

Женщина:

— Ну так поехали ко мне.

Когда они приплыли к ней, программист не поверил собственным глазам: перед ним стоял двухэтажный бамбуковый дом, выращенный в белый и синий цвета. Вокруг росли деревья. В доме было много разнообразных приспособлений, сделанных из природных материалов. Женщина предложила выпить. Программист, естественно, согласился. И вот они уже на диване из пальмовых листьев. Женщина:

— А ты всегда носил бороду?

Программист:

— Нет, я обычно брился.

— Ну... если ты хочешь побриться, то там наверху есть бритвенный прибор из ракушек.

Программист поборился, соскочил вниз, снова уселся на диван из листьев. Тут появилась и женщина (на этот раз — в одном только фиговом листе) и, обдав его запахом фиалки, сказала:

— Скажи мне, ты довольно долго был здесь один. Ты, наверно, соскучился по... компании. Ты понимаешь, что я имею в виду? Я имею в виду то, в чем одинаково нуждаются и мужчины, и женщины?..

Программист:

— Да, есть такое желание... У тебя есть доступ к интернету?

:))

Встречаются два программиста:

— Говорят, ты женился!

— Да, есть такое дело.

— А как зовут?

— (задумчиво) Окса... нет,

Татья... короче, номер ее ICQ — 98765437!

:))

— Это просто безразвенствоно — подыскивать спутницу жизни с помощью компьютера! — говорит отец сыну.

— А как ты познакомился с мамой?

— Выиграл ее в покер.

:))

У сисадмина спрашивают:

— А вы часто по порносайтам ползаете?

— Нет, все необходимое в кэше нахожу.

:))

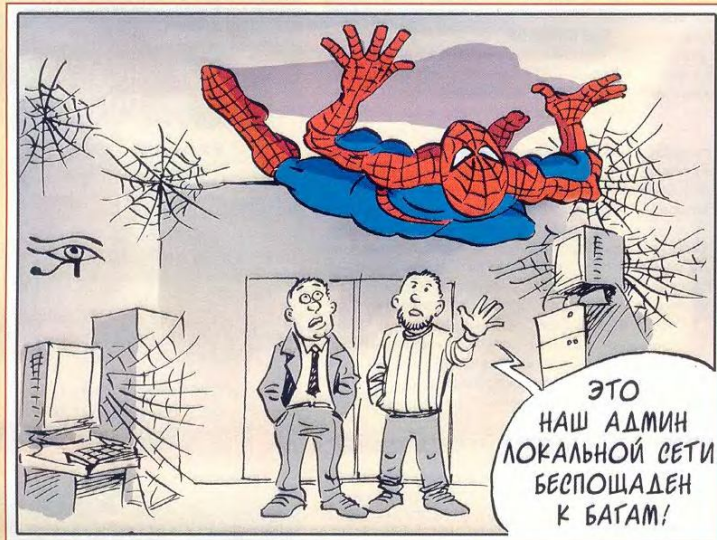
Сисадмин обращается к девушке, пришедшей регистрироваться на сервере:

— С точки зрения сетевой безопасности вы представляете собой потенциальную дырку.

:))

Приходит программист к pianistu — посмотреть на новый рояль. Долго ходит вокруг, хмыкает, потом заявляет:

— Клава неудобная — всего 84 клавиши, половина функциональ-



JOINT OPERATIONS

TYPHOON RISING.

СЕНТЯБРЬ

6 13 20 27

7 14 21 28

1 8 15 22 29

2 9 16 23 30

3 10 17 24

4 11 18 25

5 12 19 26

Название: Joint Operations: Typhoon Rising • Издатель: Новогейм • Разработчик: Novogeym • Издатель в России: 1C

ИГРО
МАНИЯ

WARHAMMER
40,000

DAWN OF WAR

СЕНТЯБРЬ

6 13 20 27

7 14 21 28

1 8 15 22 29

2 9 16 23 30

3 10 17 24

4 11 18 25

5 12 19 26

Название: Warhammer 40000: Dawn of War • Издатель: THQ • Разработчик: Relic Entertainment • Издатель в России: Руссобит-М

ИГРОВАЯ
МАНИА



ных, ни одна не подписана. Хотя... шифт нажимать ногой — оригинально.

:))

Не ругайте Господа нашего! Представьте Сеть, в которой 6 миллиардов юзеров. А каково быть там сисадмином?!

:))

Интернетчик орет на жену:
— Ты изменяла?!

Жена:

— Нет, что ты! Как ты мог подумать такое?

— Нет, лучше сразу скажи, что изменяла?!

— Да перестань, и в мыслях не было!

— Если я узнаю, что ты изменила, — убью!

— Скажи мне, что случилось?

— Что-то! В интернет войти не могу, сервер выдает сообщение "Ваш пароль неверен"! Не мог же он сам измениться?! Так, значит, все-таки изменяла?!

:))

Девиз сисадмина: каждой твари — по витой паре!

:))

— Какая разница между Windows и женщиной?

— Никакой. Обе способны вываливать тонны бесполезной информации и спрашивать по три раза подтверждение очевидного.

:))

Мужик звонит в магазин и говорит продавцу:

— У меня дым из компьютера идет.

Продавец:

— У вас, наверное, блок питания сгорел.

— Нет, мне сказали, что если поменять что-то в autoexec.bat, то дым идти перестанет.

— Нет, это не поможет, у вас блок питания сгорел.

Через полчаса продавцу надо-едает отвечать на один и тот же вопрос, и он говорит:

— Вам нужно позвонить в Microsoft и заказать nosmoke.com.

Через полчаса тот же мужик звонит и говорит:

— Мне нужен новый блок питания, потому что мне в Microsoft сказали, что мой старый блок питания не подходит к их версии nosmoke.com.

:))

Доктор ставит хакеру диагноз:

— Итак, дорогой, вам осталось жить 30 дней.

— Извините, доктор, а где можно скачать crack?

:))

Объявление: "База отдыха требуется администратор со знанием клавиатуры компьютера".

:))

Сценарий к фильму.

Сцена 1. На скале сидит неандерталец, держит в руке ромашку и гадает:

— Любит... Не любит... Любит... Не любит...

Сцена 2. На коне сидит рыцарь, держит в руке ромашку и гадает: — Я знаю, что любит. Поцелует... Не поцелует... Поцелует... Не поцелует...

Сцена 3. На коне сидит ковбой, держит в руке ромашку и гадает:

— Я знаю, что любит. Я знаю, что поцелует. Даст... Не даст... Даст... Не даст...

Сцена 4. На "мерсе" мчится новый русский, держит в руке ромашку и гадает:

— Я знаю, что любит. Я знаю, что поцелует. Я знаю, что даст. Встанет... Не встанет... Встанет... Не встанет...

Сцена 5. У компа сидит хакер, держит в руке ромашку и гадает:

— Я знаю, что любит. Я знаю, что поцелует. Я знаю, что встанет. Я знаю, что даст. Реально... Виртуально... Реально... Виртуально...

:))

2000 год. Всероссийский конкурс по русификации Windows-2000. Первое место заняла версия, которая по команде "снять задачу" форматирует системный диск и голосом Билла Гейтса произносит "Хана complete".

:))

Встречаются два хакера. Один хакер говорит другому:

— Вчера встретил такую потрясающую блондинку в ночном клубе.

— Да ты что!

— Потом пригласил ее к себе на чашку кофе.

— Да ну!

— Когда мы вошли ко мне, она полностью разделась.

— Ну, а дальше?!

— А потом я посадил ее на стол, где стоит компьютер...

— У тебя дома компьютер?! А какой процессор?!

:))

Встречаются две блондинки. Одна говорит другой:

— Вчера была в ночном клубе. Там познакомилась с хакером.

— Ну и?!

— Он пригласил к себе на кофе.

— А дальше?

— Потом мы пришли к нему, я разделась, сняла трусики...

— Ты носишь трусики?!

:))

Обращение фирмы Microsoft к пользователям: "В связи с внезапно возникшими незначительными техническими проблемами релиз операционной системы Windows 2000 откладывается на первый квартал 1901 года".

:))

Люди делятся на три категории: тех, кто не слышал о Билле Гейтсе, тех, кто ненавидит Билла Гейтса, и самого Билла Гейтса.

:))

Разговаривают юзер-ламер и юзер-музыкант. Ламер:

— Я вчера письмо от самого Билла Гейтса получил!

Музыкант:

— Ну и что?

— Да ты что! Он же у нас... как это... ну, как у вас Бетховен!

— Что, тоже глухой? Или пишет операционки вслепую?

:))

Приходит к новому русскому в офис женщина и говорит:

— Я из детского интерната, помогите, чем можете.

Новый подумал и спросил недоверчиво:

— А что, ваш интернат только для детей-сирот?

— Да.

— А какой адрес у вашего интерната?

— Такая-то улица, такой-то дом!

— Ты же, чувак, за лоха меня держишь! Каждый знает, что в интернате все адреса начинаются с "http://www"!

:))

Интернетчика жена отправила в магазин за кофе. Продавщица его спрашивает:

— Вам какой кофе?

— Ну, этот самый, как его "Нетский"!

— ?!

— Блин! home.netscape.com!

:))

— Что означают числа 95, 98 и 2000 после логотипа Windows?

— Минимальное количество попыток установки перед успешной установкой.

:))

Интернетчик на дискотеке познакомился с девушкой. Долго гуляли вместе, разговаривали. На прощание девушка дала ему бумажку, на которой было написано: "т. 62-22-22". "На аську не похоже, на Фидо тоже, вроде и не CompuServe, и не AOL. Вот так и пропала моя первая любовь", — сокрушался интернетчик.



Крылатые фразы

Неофициальная поддержка Windows NT... Руками.

Мы с тобой одного формата, ты и я!

Модем — это блок питания интернета...

Если женщина — программист, то это уже не женщина...

Думали, что будет MICROsoft, а получилось...

Дайте мне адрес видеобуфера, и я проверю экран.

Что? Закрывать Windows? А дышать как?

Шумы на линии любезно предоставила АТС.

Выбирайте безопасный секс — пользуйтесь Microsoft Access!

Совет пользователям Windows — наберитесь терпения!

Трасса Windows 95...

Тихо кулером шурша, плата тлеет не спеша...

Подождите, система готовится к первому зависанию...

Хакеры, как дети, так и норовят что-нибудь сломать...

А ну сруби сук, на котором сидишь!

I don't need cybersex — my Windows still loves me.

Хочу убедиться, что не в деньгах счастье... (с) B. Gates

Забросил старик сеть... И остался без сетки.

Ресет нажимаю с надеждою тайною...

Почему выбрал Windows? Там нет демонов.

Повис мой хаб. Пойду и я повеюсь...

Ночное недержание zmh — это болезнь.

Не трожь меня, старушка, я в оффлайне...

Спасибо Биллу Гейтсу за наше счастливое прошлое! Когда мы знали только MS-DOS...

Денис Яцукто (<http://denisbooks.rema.ru>)

Кто есть современный пользователь. Часть 3

Начало ищите в 7-ом и 8-ом номерах "Игромании" за этот год.

57.

Девочка полтора часа ковыряется в Internet Explorer. Кулленное ею время подходит к концу, она заметно нервничает, вертит в разные стороны носиком, зовет на помощь.

— У меня, — говорит она, — написано, что подписка (*загружен Subscribe.ru. — Прим. авт.*) не подтверждена, а я никак не могу ее подтвердить. Что мне делать?

Я спрашиваю: — А вы пробовали делать то, что написано?

— Нет, — говорят...

— А вы, — говорю, — сделайте...

Она крупно моргает (видимо, привыкла, что это побуждает мужчин все бросить и помогать, помогать, помогать...) и киношно упавшим голосом спрашивает: — А как?

— Вам, — говорю, — выслано письмо с подробнейшими инструкциями. Прочитайте и сделайте все, что там написано.

Она начинает вводить свой e-mail в адресную строку эксплорера. Прерываю ее, объясняю, что надо делать, она влезает в свою халаянскую почту, я помогаю ей открыть письмо и повторяю совет — следовать инструкциям. Она пару минут смотрит в экран и говорит: — Я не понимаю.

А дело в следующем: первая половина письма — это инструкция на английском языке. Следом идет русская инструкция, но на мониторе видны только две ее строчки.

— Вы, — советую, — ниже пролистайте.

Она неуверенно водит мышкой по экрану и с надеждой поворачивается ко мне. Я начинаю изъясняться синонимами: — Текст в окошке поскроллте!.. Письмо ниже посмотрите!..

Дальше листайте... Страницу опустите... Протяните мышкой полосу прокрутки... Пейджадаун, блин... без пейдж... Там ниже русский текст, видите же, первые две строки видно!!!..

И она после этого задает вопрос, который меня убил:

— А как мне его посмотреть?

Я говорю:

— Вы текст в окошке вообще

листать умеете?

— Нет, — говорит.

— А как же вы тогда собирае-

тесь читать рассказы, на которую подписались?! И зачем вы вообще сядите за компьютер?

— А вы, — говорю, — можете мне помочь пролистать текст?

— Интерфейсная справка — 10 рублей, — говорю. — Наша официальная расценка.

Она сразу изменилась в лице, всем своим видом пытаясь показать, что ее обидели, и обиженным же тоном согласилась. Я нажал на PgDn, выписал ей квиток на 10 рублей и отвалил. По-моему, она так и не смогла подтвердить подписку. Но я думаю, что с таким уровнем интеллекта она ей и незачем.

58.

Записи, найденные в истории адресной строки браузера: "Советская архитектура", "взв porno ру", "рефераты экономика", "репперы фотки", "Как правильно писать деведент?". Последнее особенно сильно напоминает древний анекдот, в котором запертый в комнате с телефонным жилетом крайнего севера победил в соревнованиях по голоданию на длительность только потому, что не мог правильно воспользоваться телефоном. Весь период голодовки он робко трогал его пальцем и, не снимая трубку, доверительно говорил: "Телефона-а... Очень кушать хочется..."

59.

Новый сотрудник, в первый же день работы дорвавшись до интернета, зарегистрировался в баннерной сети "Эректор". Как выяснилось несколькими минутами позже, он даже приблизительно не знал, что такое баннер, и сайта своего тоже не имел. Его привлекло название.

60.

Некоторое время в секторе стояла одна старенькая машина, в принципе не танувавшая пятый Internet Explorer, а потому на ней был установлен четвертый Netscape Navigator. Понимая, что иконка Netscape Navigator на рабочем столе большинству посетителей абсолютно ничего не говорит, мой предшественник написал под ней большими буквами: "В ИНТЕРНЕТ ВХОДИТЬ ЗДЕСЬ!!!". Несмотря на это, почти каждый севший за нее посе-

тител, поискав на десктопе заветное "е" и не найдя его, удивленно спрашивал: "А что, интернета нету?" Я запускал им "Нетскейн", показывал, куда вводить адрес, и т.п. Многих удручало отсутствие опции "Сохранить страницу целиком", но большинство узнавали об ее отсутствии только тогда, когда возвращались ругаться, потому что принесенные домой документы оказывались как минимум, "без картинок". Правой кнопкой мыши, как я успел заметить, умеет пользоваться, дай Бог, один человек из ста. Отдельные читатели, помучившись с полчаса, требовали вернуть деньги, аргументируя примерно так: "Я вам за интернет платил, а не за этот... этот вот... который у вас..."

61.

Сегодня произошло Событие. Да, с большой буквы. К ассоциированию для открытия архивов zip и rar с MS Word и MS Internet Explorer я уже привык, а сегодня обнаружил, что на одном компьютере файлы zip проассоциированы для открытия с — цитирую — "virtualref.zip.zip".

62.

Придя на работу после двух выходных, обнаружил, что на моей рабочей машине перестал запускаться Word, исчезли FAR Manager и текстовый редактор Atlantis, наблюдаются какие-то несусветные глюки в настройке профилей, и вообще винда искорежена так, будто ее в гестапо пытали. Несложное служебное расследование выводит на след одного нового сотрудника, который, услышав обвинения в свой адрес, заявил буквально следующее: "Я в принципе не мог прогнуть систему, потому что я в ней совершенно ничего не понимаю".

63.

Ну скажите мне, какие мозги надо иметь, чтобы, получив с неизвестного адреса письмо с пустым телом и вложенным файлом fackenkille.exe, немедленно запускать этот файл на исполнение?!!

64.

Читатель: — Как мне на мой e-mail фотографии положить?

— Вы хотели сказать приятт-чить? Послать кому-то хотите?

— Нет, просто положить, чтобы они там лежали, а кто хочет, сами заходили и смотрели.

— Это не на е-мейл, — говорю, — это вам надо страничку свою в инете заводить.

— Нет, — упорствует читатель, — Мне страничка не нужна. У моих друзей лежат фотографии на e-mail'ax. Я тоже так хочу.

Ну что делать, а?... "А чем, — думаю, — почтовый ящик, в который человек ходит исключительно через http-интерфейс, не страничка?" Отослал ему его фотки, отослал на его адрес аттачем с темой "Фотографии", показал, где в его инбоксе это письмо лежит, объяснил, как посмотреть вложения, и посоветовал дать друзьям логины и пароли от его электронной почты. Читатель был счастлив... Хотя какой он, на фиг, читатель, если на то пошло...

65.

Поражает, кстати, то, насколько многие люди беззаветно верят в любой бред — только потому, что этим бредом с ними поделились друзья.

Девочка с упорством жующего восьмью хлебную чернильницу Ленина переплывает бог знает в какой раз из блокнотика в адресную строку браузера: "a:\azimov.shtml.htm". Никакой дискеты в дисковде при этом, понятное дело, не наблюдается. В конце концов, устав, она спрашивает:

— А почему ваш компьютер не

может отобразить нужную мне страничку?

Пытаюсь объяснить, рассказываю про дискету, про интернет и т.п., но вижу, что она не понимает ни слова.

— Вам, — спрашиваю, — Азимов нужен?

— Да, — говорит.

Набираю ей www.azimov.com. Грузится страница Айзека Азимова. Спрашиваю:

— Это?

— Кажется... — говорит. — По-дождите, а почему все на английском?

— Здравствуй, — говорю, — А на каком языке оно должно быть?

— Ну... — робко мычит клиентка, — он же русский певец...

— Певец? — недоумеваю, — Я всю жизнь полагаю, что он американский писатель.

— Нет, — говорит. — Ну это...

Он же певец... Русский... Мне подруга его страничку на своем компьютере показывала, я прямо отсюда (показывает пальцем на адресную строку. — Прим. авт.) адрес переписала... А у вас не показывает... А может, это просто где-нибудь провода порвались?

Объясняю еще раз про дискету и т.п. Она выслушивает меня до конца, после чего отворачивается к монитору и оставшиеся сорок минут своего времени продолжает с надеждой в глазах долбить свое — "a:\azimov.shtml.htm".

66.

Заходят две девочки с дискетами в руках и спрашивают о порога:

— А у вас есть дровосекский драйвер?

— Для чего? — уточняю я.

— Для принтера.

— Для какого?

— Откуда мы знаем, какой у вас принтер?..

— Э-э... а вам, простите, дровосекский драйвер к нашему принтеру зачем?

— Нам, — говорят, — нужно текст распечатать, а он в дрове.

— Покажите.

Беру у них одну дискетку, вставляю и нахожу там небольшой текстовый файл с расширением .sr866.

— Мы, — говорят девушки, — были в соседней конторе, нам там сказали, что из "Виндоуз" этот текст распечатать невозможно — нужен специальный дровосекский драйвер к принтеру...

67.

Женщина спрашивает:

— Здесь продают дипломные работы?

Я чуть воздухом не поперхнулся.

— Здесь, — говорю, — дипломные работы не продают. Здесь осуществляют поиск информации на заказ, но поскольку, к сожалению, в интернете есть базы анонимных дипломных работ, то можем поискать вам и дипломную. Это стоит 50 рублей.

— Ну она же, — говорит женщина, — как будет оформлена? Как положено — в твердом переплете и в двух экземплярах?

68.

Сидящие за компьютером ре-

бята спрашивают:

— А вы диски пишете?

— Нет, — говорю, — У нас пишущего CD-привода нету.

— Да не CD... — говорят они и, достав из кармана дискетку, уточняют, — вот такие диски...

— Хм... А что именно вы хотите записать на этот диск?

— Ну, мы это... реферат нашли, нам его теперь надо на диск записать.

Знаете, я после этого подумал: а что если большая часть тех состоявшихся клиентов, которые заглядывали в дверь, спрашивали, пишем ли мы диски, и, получив отрицательный ответ, исчезали, тоже хотели лишь скинуть на флорпик какой-нибудь реферат?.. Мда... Прежде чем помочь клиенту в решении его проблемы, надо потратить время на то, чтобы выяснить, что же именно он хочет, а потом иногда еще и на то, чтобы объяснить это ему.

69.

Сотрудник спросил: "Денис, а чем отличается интернет от навигатора?"

70.

За компьютером сидят юноша и девушка. Некоторое время ковыряются самостоятельно, потом спрашивают:

— А как нам найти новое законодательство по ипотеке?

Объяснил, рассказал. Нашли, открыли какой-то законодательный акт, прочитали несколько минут и опять спрашивают:

— А как нам теперь из этого дипломную работу сделать?

— То есть? — недоумоно переспрашиваю я. — Вы хотите, чтобы я дал вам методику написания дипломной работы?

— Да, — говорят, — на какие кнопки нажимать надо?

Около минуты я думал, что они шутят... Ничего подобного — они совершенно серьезно ожидали ответа.

— Вы, — спрашиваю, — полагаю, что компьютер может сделать за вас дипломную работу?

— Ну да, — говорят. — У нас друг есть, он говорил, что на компьютере дипломную делал...

— Но ведь все-таки он делал ее на компьютере. Не компьютер же за него делал. Компьютер в этом случае — продвинутая печатная машинка, но более.

— Тыфу ты. На фиг он тогда вообще нужен? — отвечают они. И тут же переспрашивают:

— А компьютер точно дипломы не пишет? ■





ТЕСТ 48 ПОСЛЕДНИЕ ВЗДОХИ ЛЕТА

Весенняя игроканоада, стихшая в конце мая — начале июля, в ближайшее время разгорится с новой силой, а пока придется перебиваться редкими (но исключительно меткими) хитами из числа вышедших за последние пару месяцев. Таковых немного, но количество в данном случае в полной мере компенсируется качеством. Чего только **Ground Control 2** и **The Suffering** стоят! Надеюсь, вы их не пропустили? Нет? В таком случае — попробуйте наш «Тест».

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов. И к каждому вопросу прилагается от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на адрес редакции. Прочие подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

Редакция желает вам успеха и победы!

БОРЬБА С ОШИБКАМИ

Для приведенных ниже вопросов и утверждений имеется несколько вариантов ответов. В каждом случае вам нужно отыскать единственный ошибочный вариант.

1. **Chaos League**, одна из самых необычных игр этого лета...
- А. ...является чистоковным спортивным симулятором.
- Б. ...отличается донельзя циничными комментаторами.
- В. ...разработана компанией **Cyanide Studio**, выпустившей до этого **Horse Manager Racing** и **Cycling Manager**.
- Г. ...дает возможность сражаться на поле орков, эльфов, гномов и прочую фэнтезийную братию.
- Д. ...позволяет подкупать судей для того, чтобы обеспечить победу своей команде.
2. Ужастик **The Suffering** обладает все-

ми признаками классического survival horror. Здесь есть...

- А. ...чудовища, не выносящие яркого света.
- Б. ...сценки, где потусторонние твари съедают ваших бывших сокамерников и охранников.
- В. ...главный герой, наделенный способностью превращаться в опасного монстра.
- Г. ...бензопила в качестве оружия.
- Д. ...несколько концовок.

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому — пять вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

3. В аванчуре **Syberia 2** есть эпизод, где Кейт оказывается заблокированной в охотничьем домике из-за того, что снаружи гуляет медведь. Избавиться от медведя можно только одним способом.
- А. Заманить в домик и, выскользнув через другой выход, запереть его там.
- Б. Отогнать бивнем мамонта.
- В. Отвлечь рыбой.
- Г. Напугать выстрелом из охотничьего ружья, висящего над камином.
- Д. Натравить на него юки.
4. В игре **Catwoman**, сделанной на основе одноименного фильма, использован образ актрисы...
- А. Итэни Хьюстон.
- Б. Вупи Голдберг.
- В. Джэди Пинкэтт Смит.
- Г. Хааолли Берри.
- Д. Джини Торрес.

ПРАВИДНАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является приведенное утверждение правдой либо же, наоборот, ложью.

5. Гонимая аркада «Тормозилки» отличается от своего идейного прародителя **Ballistics**, в первую очередь, наличием оружия.

ВДРЕБЕЗГИ



Пятеро победителей нашего сентябрьского теста получат отличные призы — DVD-боксы с превосходной гонимой аркадой **Mashed**.

Вдребезги, локализованной и изданной в нашей стране орденносноной компанией «Бука»!

- А. Споры нет!
- Б. Звучит неправдоподобно.

6. Обе части стратегии **Celtic Kings** издавались компанией **Enlight Software**.

- А. Именно так.
- Б. Неправда ваша.

ОХОТА ЗА БЕЛОЙ ВОРОНОЙ

Последнее испытание содержит всего один вопрос. Вам нужно определить, какой из пяти фрагментов предложения является неверным. Образно говоря — найти «белую ворону» среди правильных изречений.

7. Замечательнейшая серия **Ground Control**, (А) разработчиком которой выступает компания **Massive Development** (Б), насчитывает уже две полновесные игры и один аддон (В), причем во второй части имеются три игровых расы (Г), а ее сюжет разворачивается в XVIII веке (Д).

Подготовил **Добрый Мальчик** (Evil_Maniac@igromania.ru). Над душой у него стоял **Игорь Варнавский**.



СКРИНТУРС 9 СЕНТЯБРЬ

Все как обычно: девять картинок и девять призов. А призы у нас сегодня — просто ураган! Во-первых, первый победитель нынешнего «Скринтурса» получит mp3-плеер **BeatSound EMP-Z** (все внимание на рисунок!) Второй победитель станет гордым владельцем стильного домашнего телефона **Dpro DST 2011**, и, наконец, третий счастливчик получит отличный туристичес-

кий фонарик **D-Pro P953**. Спешите участвовать в конкурсе! Благодарим компанию **Digital Direction Electronics** (www.dpro.ru) за предоставленные призы.

Напомним условия конкурса: вам нужно отгадать, из каких игр происходят девять конкурсных картинок, и прислать в редакцию ответы. Ответы высылайте на наш незамерзающий вечноэлектронный ящик

screenurs@igromania.ru либо на почтовый адрес редакции. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел «Участие в конкурсах»!

Составитель «Скринтурса»: **Добрый Мальчик** (Evil_Maniac@igromania.ru).

Под пристальным взглядом **Игоря Варнавского**.



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №7/2004

Скринтурс №7. Июль

На этот раз ошибки делали главным образом в первом вопросе. По непонятным причинам в названии последней игры о Гарри Поттере многие из делали одну и ту же ошибку — писали "Azkaban". Все остальные скриншоты трудностей практически ни у кого не вызвали.

Правильные ответы

1. Harry Potter and the Prisoner of Azkaban
2. Beyond Divinity
3. True Crime: Streets of Los Angeles
4. Rise of Nations: Thrones and Patriots
5. Thief: Deadly Shadows
6. Spartan
7. Gangland
8. Hitman: Contracts
9. Manhunt

Победители

1. Сергей ака Taz (г. Тула).
2. bogdoss (bogdoss@yandex.ru).
3. Павел Панин (panin@vimlavrv.gyazan.ru).
4. Кофейников Андрей (г. Подольск).

5. Дудин Андрей (г. Киров).

Все победители "Скринтурса" получат по коробке с платформером *Beyond Good & Evil* (За гранью Добра и Зла) от компании "Бука".

Тест №47. Повторение пройденного

Сорок седьмой тест запомнится рекордно низким числом правильных ответов. Основная масса срезалась на пятом вопросе, где шла речь о вампирессе из *Sacred*. Внимательнее надо быть, товарищи, — вампиресса может превращаться в вампира не только по ночам, но и в любое другое время суток, поэтому правильный ответ — "Что-то здесь не так!"

Правильные ответы

1. Б. (...отстреливает негодяев в морозной сибирской тайге)
2. Г. (...распугивать недругов страшным ультразвуковым воём)
3. Г. (...белым кроликом)
4. В. (...Люцифером)
5. Б. (...Что-то здесь не так)
6. А. (...Точно так)
7. Г. (...наполовину американца, а наполовину — японца)

Победители

1. Роман Бакалкин (г. Пермь) — приз: роскошный mp3-плеер BeatSound EMP-Z.

2. Лилия Семенникова (г. Волгоград) — приз: туристический фонарик D-Pro P953.

3. Иван Рарулин (zlukka@hotmail.ru) — приз: FM-тюнер D-Pro FM.

Благодарим компании "Бука" и Digital Direction Electronics (www.dpro.ru) за предоставленные призы.

Конкурс от Verbatim

Итак, все оказалось гораздо проще — для того, чтобы дать правильные ответы, нужно было всего лишь немного подумать! Итак, верные ответы на наш июньский "Конкурс от Verbatim" были такие:

1. В. (Никак не изменится, но руке, определенно, будет удобнее)
2. В. (Столько же, сколько на семь CD-R болванок, минус несколько мегабайт, которые с успехом поместятся на переносной флэш-карте)
3. Б. (...до 80 минут музыки)

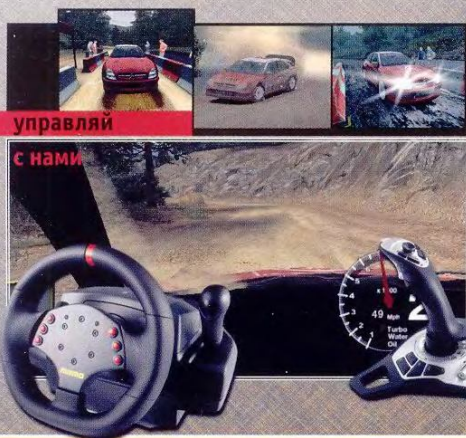
Ну а полноправными победителями конкурса стали...

1. Александр Стародубцев (г. Воронеж) — приз: рюкзак, под завязку набитый дисками Verbatim!
2. Александр Белоедов (г. Москва) — приз: флэш-диск store'n'go на 64Mb.
3. Некто Werk (werk@ok.kz) — приз: фирменные наушники с микрофоном.

Благодарим компанию Verbatim (www.verbatim.ru) за предоставленные призы.

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ ТЕСТ И СКРИНТУРС

Для участия в конкурсах "Тест" и "Скринтурс" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме email-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.



управляй

с нами

TC Light 2600A



\$263

Intel® Celeron™
2600
256 Mb DDR PC-2700
40 Gb HDD UDMA133 7200
64 Mb DDR 3D Video 4xAGP
CD-ROM 52x
1.44 Mb FDD Sound
ATX 300W
Fan 10/100

В комплекте
17" CRT монитор,
клавиатура и мышь

\$388

TC Universal 2600A



\$423

AMD Athlon™
2600+
512 Mb DDR PC-3200
80 Gb HDD UDMA133 7200
128 Mb ATI Radeon 9600SE
DVD 48x16x
1.44 Mb FDD
Sound 5.1
ATX 300W

В комплекте
17" CRT плоский монитор,
клавиатура и мышь

\$559

TC Ultra 3000A



\$571

Intel® Pentium® 4
3000 (800)
512 Mb DDR PC-3200
120 Gb HDD UDMA133 7200
128 Mb DDR Geforce FX TV
CD-RW + DVD 52x24x52x16x
1.44 Mb FDD
Sound 5.1
ATX 350W

В комплекте
15" TFT монитор, клавиатура,
оптическая мышь

\$881

Цены указаны на 12.08.04

КОМПЬЮТЕРНЫЕ МАГАЗИНЫ: ПРОДАЖА В РОЗНИЦУ ПО ОПТОВЫМ ЦЕНАМ КАЖДΟΥ ПЯТНИЦУ С 14 ДО 17

служба информации

▲ Н. Черемушки 727-42-00
▲ Новокузнецкая 727-42-78
▲ Измайловская 727-42-30
▲ Первомайская 465-65-73

▲ Люблино 359-80-88
▲ Ш. Энтузиастов 788-15-21
▲ Тушинская 720-00-31
▲ Савеловская

(095) **795-1111**

многоканальный

отдел дистрибуции
(095) 727 42 57
(095) 727 08 58
корпоративный отдел
(095) 727 42 48

www.taisu.ru info@taisur.ru

✦ Ремонт компьютеров, настройка и оптимизация систем для юридических и физических лиц: (095) **739-0933**

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, "Тест" выглядит так: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (т.е. указываете номер вопроса и сразу, через тире, выбранный вами вариант ответа), "Скринтурс": 1 — Silent Kreed: Операция "В мире животных"; 2 — Jedi Academy: Зрительские впечатления Вовочки; 3 — Liontron: Monolith Heart 2.0.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, присылаете ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите себе победу в конкурсе.

Если вы шлете ответы по email, указывайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, разбавьте свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет полу-

чать приз на почте (если у вас нет паспорта, укажите фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. Присылать письма с ответами можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания". Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для "Теста",
SCRENTURS@IGROMANIA.RU для "Скринтурса".

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" №9, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №11.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на сентябрьские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 30.09.2004. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах "Тест" и "Скринтурс" победители случайным образом выбираются из первых двадцати-тридцати писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмоскowie (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмоскowie, приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на winner@igromania.ru.

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА
"ИГРОМАНИЯ"

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести ранние номера журналов "ИГРОМАНИЯ", "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ" и "МИР ФАНТАСТИКИ", а также, периодически, новейшие номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!



Всегда в розничной продаже новые и ранние номера "Игромании":

• М. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе "Онлайн-магазин".